CONQUESTADOR

* incl. Großformat-Poster

G·D·G

Game Credits:

Design: R. K. Rien
Programmierung: Thomas Schröder, Rüdiger Rinscheidt, Stefan Knappmann
Sound: Marcel Sargon
Intro: Padua
Grafiken: The Dark One, Markus Güdokeit, Carsten Strehse
Titelgrafik: Rene Wingerath
Layout Verpackung: Marion Hagen-Helmert
Innenillustrationen: Marion Hagen-Helmert
Anleitung: Rüdiger Rinscheidt
Regeldurchsicht: Torsten Doennges, The Dark One
Testphase: Markus Zock, Thomas Beckmann, Torsten Doennges,
Rüdiger Rinscheidt, Thomas Schröder, Martin Fischer
Copyright & Vertrieb: German Design Group

Programmstart:

Commodore 64 und Diskettenlaufwerk aus- und wieder einschalten. Die Main-Diskette mit der Vorderseite einlegen. Geben Sie nun den folgenden Befehl ein: LOAD"C*",8,1 und drücken Sie die 'RETURN'-Taste. Das Programm startet sich nun von selbst. Bei Ladeproblemen bitte mit uns Rücksprache nehmen.

Rechtliches:

Das volle Urheberrecht für das Programm und diese Anleitung sowie alle weiteren Rechte bleiben der GERMAN DESIGN GROUP vorbehalten. Das Programm ist nicht kopiergeschützt. Es sei dem Eigentümer erlaubt, sich eine einzige Sicherheitskopie des Programms (mit Hilfe eines der üblichen Kopierprogramme) anzulegen und diese für den privaten Gebrauch zu benutzen. Jede weitere Vervielfältigung des Programms oder dieser Anleitung in irgendeiner Form, auch nur auszugsweise, oder die Weitergabe der Sicherheitskopie oder die des Originals unter Behalt der Kopie ist nicht gestattet.

Kundenregistrierkarte:

Diesem Programm ist unter anderem eine Registrierkarte beigefügt. Auf dieser Karte ist eine achtstellige Zahlenfolge aufgedruckt. Tragen Sie diese Nummer in das unten vorgesehende Feld ein. Füllen Sie nun die Registrierkarte soweit wie möglich aus und schicken Sie diese an unsere Adresse. Durch diese Karte werden Sie bei uns als Besitzer eines Originals vermerkt und erlangen somit die auf der Registrierkarte beschriebenen Rechte.

Ihre Registrierkartennummer: ___ ___ ___ ___ ___ ___ ___ ___

GERMAN DESIGN GROUP

CONQUESTADOR

Inhaltsverzeichnis:

1. Prolog ..... Seite 05

2. Einleitung ..... Seite 06
2.1. Allgemeines ..... Seite 06
2.2. Datumseingabe ..... Seite 06
2.3. Tastatureingabe ..... Seite 07
2.4. Spielstand abspeichern ..... Seite 08

3. Spielbeginn ..... Seite 09
3.1. Hall of Fame ansehen ..... Seite 09
3.2. Hall of Fame löschen ..... Seite 10
3.3. Altes Spiel laden ..... Seite 10
3.4. Direktory zeigen ..... Seite 11
3.5. Szenario laden ..... Seite 11
3.6. Szenario-Generator ..... Seite 11
3.7. Neues Spiel beginnen ..... Seite 11
3.8. Save-Disk anlegen ..... Seite 11

4. Voreinstellungen ..... Seite 11

5. Beschreibungen ..... Seite 13
5.1. Der Bildschirm ..... Seite 13
5.2. Die Conquestadoren ..... Seite 14
5.3. Sonstige Einheiten ..... Seite 17
5.4. Das Gelände ..... Seite 18
5.5. Der Spielablauf ..... Seite 19

6. Die Strategie-Phase ..... Seite 20
6.1. Spiel abbrechen ..... Seite 20
6.2. Zufallsereignisse ..... Seite 20
6.3. Schenkung ..... Seite 20
6.4. Conquestador anwerben ..... Seite 21
6.5. Kolonisten anwerben ..... Seite 21
6.6. Die Subventionen an die Spieler ..... Seite 21
6.7. Siegbestimmung und Spielende ..... Seite 21

7. Die Aktions-Phase ..... Seite 22
7.1. Spiel abspeichern ..... Seite 22
7.2. Allgemeines ..... Seite 22
7.3. Menü Aktion ..... Seite 22
7.3.1. Untermenü Bewegung ..... Seite 22
7.3.2. Untermenü Angriff ..... Seite 25
7.3.3. Untermenü Transport ..... Seite 25
7.3.3.1. Conquestador aufnehmen ..... Seite 25
7.3.3.2. Conquestador absetzen ..... Seite 25
7.3.3.3. Gold aufladen ..... Seite 26
7.3.3.4. Gold abladen ..... Seite 26
7.3.4. Untermenü Plünderung ..... Seite 27
7.4. Menü Kolonie ..... Seite 27
7.4.1. Untermenü Kolonisation ..... Seite 27
7.4.2. Untermenü Investition ..... Seite 29
7.4.2.1. Hafen anlegen ..... Seite 29
7.4.2.2. Siedlung bauen ..... Seite 29
7.4.2.3. Siedlung erweitern ..... Seite 29
7.4.3. Untermenü Handel ..... Seite 30
7.4.4. Untermenü Ertrag ..... Seite 30
7.5. Menü Militär ..... Seite 30
7.5.1. Untermenü Rekrutierung ..... Seite 30
7.5.2. Untermenü Reorganisation ..... Seite 31
7.5.3. Untermenü Zuwendungen ..... Seite 32
7.5.4. Untermemü Manöver ..... Seite 32
7.6. Menü Report ..... Seite 32
7.6.1. Untermenü Spielstand ..... Seite 32
7.6.2. Untermenü Conquestadoren ..... Seite 33
7.6.3. Untermenü Geologische Karte ..... Seite 33
7.7. Menü Ende ..... Seite 34
7.8. Der Computergegner ..... Seite 34

8. Der Landkampf ..... Seite 35
8.1. Allgemeines ..... Seite 35
8.2. Der Bildschirmaufbau ..... Seite 35

8.3. Die strategische Variante ..... Seite 37
8.3.1. Allgemeines ..... Seite 37
8.3.2. Ablauf ..... Seite 37
8.3.3. Die Verlustberechnung ..... Seite 38
8.4. Die taktische Variante ..... Seite 39
8.4.1. Allgemeines ..... Seite 39
8.4.2. Ablauf ..... Seite 39
8.4.3. Die Versorgungsphase ..... Seite 40
8.4.3.1. Die Feststellung des Versorgungsstatus ..... Seite 40
8.4.3.2. Die Verteilung von Versorgungsgütern (V.G.) ..... Seite 40
8.4.3.3. Versorgungsmangel ..... Seite 41
8.4.4. Die Bewegungsphase ..... Seite 41
8.4.5. Die Verstärkungsphase ..... Seite 42
8.4.6. Die Kampfphase ..... Seite 42
8.4.6.1. Allgemeines ..... Seite 42
8.4.6.2. Berechnung der Kampfstärken ..... Seite 43
8.4.6.3. Die Verlustberechnung ..... Seite 44
8.4.7. Siegbestimmung ..... Seite 45

9. Der Seekampf ..... Seite 46
9.1. Der Bildschirmaufbau ..... Seite 46
9.2. Ablauf ..... Seite 47
9.3. Die Schiffsdaten ..... Seite 47
9.4. Die Schiffssteuerung ..... Seite 48
9.4.1. Allgemeines ..... Seite 48
9.4.2. Die Befehle ..... Seite 49
9.4.2.1. Munition ..... Seite 49
9.4.2.2. Segel ..... Seite 49
9.4.2.3. Feuern ..... Seite 51
9.4.2.4. Kurs ..... Seite 51
9.4.2.5. Selbstversenkung ..... Seite 51
9.4.2.6. Entern ..... Seite 52
9.4.2.7. Kanonen bewegen ..... Seite 53
9.5. Der Sieg ..... Seite 53

10. Der Szenario-Generator ..... Seite 54
10.1. Allgemeines ..... Seite 54
10.2. Die Befehle ..... Seite 54
10.2.1. Laden ..... Seite 54
10.2.2. Speichern ..... Seite 54
10.2.3. Erstellen ..... Seite 55
10.2.4. Disk anlegen ..... Seite 56
10.3. Die Szenario-Diskette ..... Seite 56

11. Spieltips ..... Seite 57

12. Anhang ..... Seite 58
12.1. Geländetabelle (Aktions-Phase) ..... Seite 58
12.2. Geländetabelle (Kampfphase) ..... Seite 58
12.3. Die Befehle ..... Seite 59
12.4. Die Kosten ..... Seite 60
12.5. Einheiten-Beschreibung ..... Seite 60
12.6. Kampfeffizienz Einheiten ..... Seite 61
12.7. Kampfkraftveränderungen ..... Seite 61
12.8. Tabelle Angriff und Verteidigung ..... Seite 61
12.9. Kampfbeispiel (Taktisch) ..... Seite 62
12.10. Kampfbeispiel (Strategisch) ..... Seite 64
12.11. Die Menü-Steuerung ..... Seite 65

13. Anmerkungen des Autors ..... Seite 66

14. Epilog ..... Seite 67

15. Schlußwort ..... Seite 68

Wichtiger Hinweis:

Sollten Probleme beim Starten des Programms auftreten, so lesen Sie bitte zuerst das Kapitel 15. Schlußwort und befolgen Sie die dort genannten Vorschläge.

Defekte Disketten bitte immer ohne Verpackung direkt an die GERMAN DESIGN GROUP zurücksenden. Wir ersetzen Ihr Spiel kostenlos und so schnell wie möglich!

(C)opyright 1991 by

German Design Group
Buchholzstraße 17
D-4755 Holzwickede
West-Germany

Telefon: (02301) 12647

- Kostenloser Katalog auf Anfrage - Kostenloser Katalog auf Anfrage -

1. Prolog

"Wir schreiben das Jahr 1798. Es ist Winter. Ein Winter, wie es ihn nur auf dem Planeten Paradise geben kann. Trotz der Jahreszeit liegen die Temparaturen nie unter null Grad. Die Sonne Orion spendet stets genügend Wärme. Die Einwohner von Andromeda, dem einzigen bekannten Kontinent auf Paradise, sind zufrieden und gehen wie gewohnt ihren Tätigkeiten nach. Aber diese Ruhe täuscht...

Gestern Abend ist die königliche Forschungsflotte unter dem Kommando von Miguel Magellan in den Hafen der Hauptstadt eingelaufen. Die Leute sind natürlich neugierig, was der berühmte Vizeadmiral zu berichten hat. Er wurde sofort zum König gerufen.

Die Aufgabe der Forschungsflotte bestand darin, die großen Weltmeere zu durchqueren und nach neuen Kontinenten zu suchen. Denn der alte Kontinent Andromeda war vollends besiedelt. Alle vier Königreiche hatten Forschungsschiffe ausgesandt, um neue Länder zu entdecken. Das war zum Beginn der neuen Zeit. Zahlreiche Erfindungen und Erkenntnisse ließen die Menschen aufhorchen und das Interesse am Unbekannten wachsen. Dieser Drang nach Expansion erfaßte auch unser Königreich. Nun ist Miguel Magellan mit seinen Schiffen zurückgekehrt und wir alle warten auf die mitgebrachten Neuigkeiten...

Zur Mittagsstunde endlich findet die königliche Proklamation auf dem Marktplatz der Hauptstadt statt. Eine ungeheure Menschenmasse drängt sich dicht an dicht um den Ersten Herold des Reiches. Gespannt lesen alle die Worte von den Lippen des Verkünders ab:

"Der ehrwürdige König Carlos VII. gibt folgende Entscheidung bekannt:

I. Vizeadmiral Miguel Magellan hat ein Jahr lang die uns bekannten Weltmeere befahren. Er ist nun mit sensationellen Neuigkeiten zurückgekehrt. Er hat riesige Landmassen in Übersee entdeckt. Diese für uns alle äußerst wichtige Entdeckung wird in die Geschichte eingehen. Für seine Taten wird Vizeadmiral Miguel Magellan vom König in den Adelsstand erhoben und zum Großadmiral ernannt.

II. Der König hat beschlossen, eine Expedition zu den neuen Welten zu entsenden. Dazu wird eine neue Flotte aufgestellt, bestehend aus Schiffen neuester Bauart. Die Befehlsgewalt über die 7. Königliche Armada wird Großadmiral Sire Miguel Magellan erhalten. Diese Flotte wird am Anfang des Jahres 1800 auslaufen und für uns die neue Welt erobern..."

S. Senecon
Historiker

2. Einleitung

2.1. Allgemeines

Das Spiel "Conquestador" ist ein Spiel über Endeckungen, Kolonisierungen und Eroberungen von fremden Ländereien auf fernen Kontinenten. Die Spieler fungieren als Befehlshaber über mehrere Conquestadoren. Diese Conquestadoren handeln für den Spieler, indem sie für ihn bestimmte Befehle ausführen. Ziel dieser Simulation ist es, als erster Spieler einen Großteil der neuentdeckten Kontinente unter seine Kontrolle zu bringen und somit zum Vizekönig ernannt zu werden.

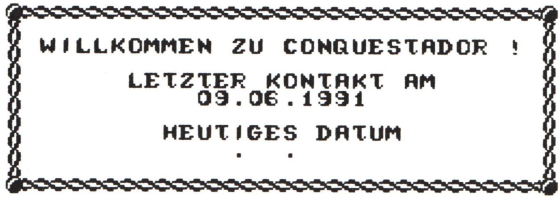
Diese Anleitung ist für den Commodore 64 konzipiert. Für andere Rechnersysteme wird es eine ergänzende Zusatzanleitung geben, die auf die wichtigsten Änderungen hinweist.

Das Spiel benötigt zwei Diskettenseiten für das eigentliche Programm. Je eine Zusatzdiskette sind für eine Save-Game-Disk und für eine Szenario-Disk erforderlich. Bevor Sie das erste Spiel beginnen, müssen Sie sich unbedingt von der Main-Disk und der Game-Disk jeweils mit der Hilfe eines beliebigen Kopierprogrammes eine Sicherheitskopie anlegen. Das Programm schreibt Daten auf die Disketten und kann unter Umständen die Originaldisketten zerstören.

Spielen Sie deshalb immer mit den Sicherheitskopien und lassen Sie Ihre Originaldisketten schreibgeschützt. Ihre Spieldisketten (Kopien) dürfen keinen Schreibschutz besitzen. Da ständig auf die Disketten zugegriffen wird, muß das Diskettenlaufwerk ständig eingeschaltet bleiben.

Zum Abspeichern von Spielständen, Szenarios und der "Hall of Fame" muß jeweils eine spezielle Disk vom Programm aus installiert werden. Die "Hall of Fame" sowie die Save-Games werden auf der Save-Disk abgespeichert. Die Szenarios benötigen eine Szenario-Disk. Befolgen Sie bitte dazu die Anweisungen des Programms!

2.2. Datumseingabe



Bevor das eigentliche Programm startet, muß der Spieler das "heutige" Datum eingeben. Diese Datumseingabe dient dazu, dem Spieler bei Diskettenoperationen einen besseren Überblick zu verschaffen. Beim Abspeichern von Spielständen wird das aktuelle Datum mit abgespeichert. Man kann also erkennen, welches Save-Game das Aktuellste ist.

Geben Sie zuerst den Tag, dann den Monat und zuletzt das Jahr ein. Die Eingabe umfaßt insgesamt acht Ziffern. Geben Sie statt 1991 niemals 91 ein! Das Programm wird diese Eingabe nicht akzeptieren.

Durch das Drücken der 'RETURN'-Taste wird kein neues Datum eingegeben und die letzte Zeitangabe als aktuelles Datum interpretiert.

Diese Datumseingabe wird auf den Spieldisketten abgespeichert. Bitte beachten Sie, daß die Disketten keinen Schreibschutz besitzen.

2.3. Tastatureingabe

Das Spiel wird komplett über die Tastatur gesteuert. Dabei haben wir uns bemüht, die einzelnen Eingaben so komfortabel wie möglich zu gestalten.

In der Regel werden auf dem Bildschirm alle zur Zeit aktiven Tasten angezeigt. Grundsätzlich gilt aber (wenn nicht anders beschrieben):

Die Leertaste (Space), abgekürzt als LT bezeichnet, wird als Rücksprung (Escape-Funktion) interpretiert. Jedesmal, wenn Sie ein aktuelles Menü ohne Veränderungen verlassen möchten, so können Sie dies über die Leertaste tun. Sie können damit jeden falsch angewählten Menüpunkt rückgängig machen!

In der Mitte des Landkartenausschnittes befindet sich ein Cursor in der Farbe des aktuellen Spielers. Die Landkarte wird unter dem Cursor 'gescrollt', der Cursor selbst kann nicht bewegt werden. Um den Kartenausschnitt zu bewegen, werden die folgenden Tasten benutzt:

```
Q W E              1 2 3
A   D     und      6   4
Z X C              7 8 9
```

Dem Spieler stehen zwei verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung. Er kann einmal die acht Tasten um den Buchstaben "S" oder den Zahlenblock benutzen. Die Anordnung der Tasten sprechen für sich. Der Buchstabe "D" würde die Landkarte nach rechts verschieben, die Taste "8" nach unten.

Manchmal will man das Feld ansprechen, auf dem der Cursor sich gerade befindet. Drücken Sie in diesem Fall die Tasten "S" oder "5". Sie sind aus Gründen der Übersichtlichkeit nicht als benutzbare Tasten angegeben.

In bestimmten Fällen müssen Sie einen Conquestador in der Hauptstadt aussuchen oder Mengen eingeben. Conquestadoren werden durch die +/- Tasten ausgesucht und durch die Taste 'RETURN' angewählt. Wenn Sie die Anzahl von Truppenteilen bestimmen möchten, benutzen Sie bitte ebenfalls die +/- Tasten. Der Computer zeigt Ihnen die Gesamtanzahl der verfügbaren Einheiten auf dem Bildschirm an. Sie bestimmen dann, wieviele Truppen der zur Zeit aktive Conquestador erhalten soll. Die eingestellte Zahl wird durch die 'RETURN'-Taste bestätigt.

Bei der Mengeneingabe von Gold und Versorgungsgütern müssen Sie die gewünschte Zahl direkt, d.h. über den Zahlenblock, eingeben. Falsche Eingaben wird der Computer ignorieren. Möchten Sie Ihre Eingabe ändern, so drücken Sie bitte die 'DEL'-Taste. Ihre Eingabe beenden Sie wieder mit der 'RETURN'-Taste.

In der Landkampfphase werden in den Versorgungsphasen Versorgungsgüter an die Truppen verteilt. Die Höhe der Zuteilungen an die einzelnen Truppenteile geschieht anhand einer logarithmischen Tabelle:

Eingabe:	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Prozent:	10	11	13	14	17	20	25	33	50	100

Wenn der Bedarf 120 Versorgungsgüter ist und Sie die Taste "8" drücken, so werden der angesprochenden Einheit 50 % = 60 Versorgungsgüter zugeteilt. Näheres siehe in der Beschreibung der Landkampfphase.

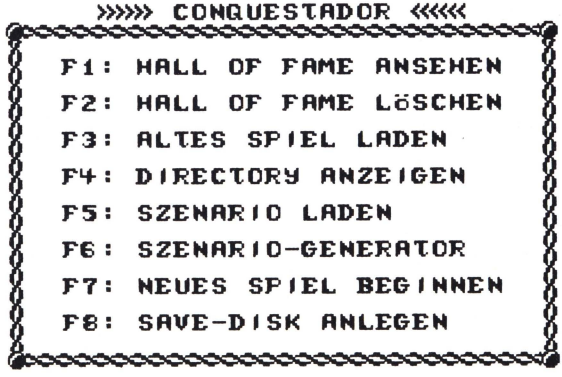
2.4. Spielstand abspeichern

Wenn Sie "Conquestador" zum erstenmal beginnen, sollten Sie sich sofort vom Programm eine Save-Game-Disk installieren lassen. Das Abspeichern der "Hall of Fame" und eines Spielstandes kann nicht auf einer normalen Diskette erfolgen! Das Programm liest von der Save-Disk verschiedene Informationen ein, die das Programm vorher abgespeichert hat. Wenn Sie einen Spielstand abspeichern wollen, benötigen Sie auf jeden Fall die o.g. spezielle Save-Game-Disk!

Wenn der Computer den Inhalt der Save-Game-Disk eingelesen hat, wählen Sie einen der acht vorgegebenen Spielstände über die Tasten "1" bis "8" aus. Der Computer wird den Namen des ausgesuchten Spielstandes löschen. Über die Tastatur können Sie dann einen beliebigen Namen Ihrer Wahl eingeben. Weiteres erfahren Sie später.

3. Spielbeginn

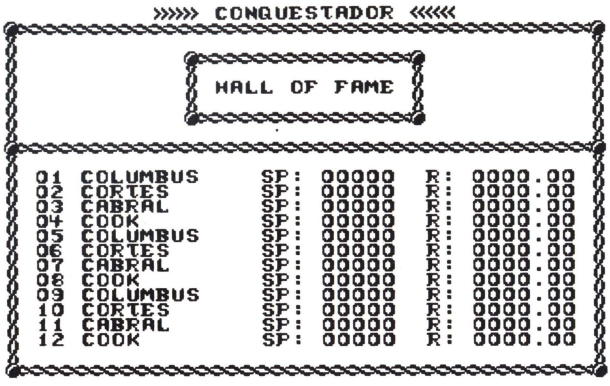
Nach der Datumseingabe erscheint folgendes Auswahlmenü auf dem Bildschirm:



Über die acht Funktionstasten können Sie die einzelnen Menüpunkte ansprechen. Die Erklärungen dazu finden Sie in den nachfolgenden Kapiteln.

3.1. "Hall of Fame" ansehen

In der "Hall of Fame" werden die erfolgreichsten Conquestadoren, die zum Vizekönig über die neue Welt ernannt worden sind, abgespeichert. Die "Hall of Fame" ist wie folgt aufgebaut:



Die zwölf besten Vizekönige werden in der "Hall of Fame" verewigt. Die Ziffer zu Beginn der Zeile definiert den Rang. Danach folgt der Name des Spielers. Anschließend wird die erreichte Anzahl an Siegpunkten (SP) ausgegeben. Zu guter Letzt wird die entscheidene Information angegeben: die "Rating" (R). Je höher dieser Wert ausfällt, desto besser wird der Vizekönig in der "Hall of Fame" eingeordnet. Die "Rating" wird wie folgt berechnet: Anzahl Siegpunkte dividiert durch die Anzahl der vollendeten Spielzüge. Wenn ein Spieler 3000 Siegpunkte erreicht und dafür 60 Turns benötigt hat, so wäre seine "Rating" = 0050,00!

3.2. "Hall of Fame" löschen

Falls Ihnen die aktuelle "Hall of Fame" aus irgendwelchen Gründen, z.B. weil Sie persönlich nicht den 1. Rang einnehmen, nicht gefällt, so können Sie sich durch das Programm eine neue "Hall of Fame" anlegen lassen. Bitte legen Sie dazu Ihre Save-Game-Disk in das Laufwerk. Der Computer wird nun die alte "Hall of Fame" löschen und eine neue installieren.

3.3. Altes Spiel laden

Wenn Sie einen vorher abgespeicherten Spielstand nachladen möchten, so legen Sie bitte Ihre Save-Game-Disk in das Laufwerk. Mit den Tasten "1" bis "8" können Sie einen beliebigen Spielstand nachladen. Legen Sie danach die Game-Diskette ein.

3.4. Directory anzeigen

Um den Inhalt einer beliebigen Diskette zu erfahren, legen Sie bitte die gewünschte Diskette in das Laufwerk und drücken Sie die "F4"-Funktionstaste. Das Programm wird nun das Inhaltsverzeichnis der Diskette auf dem Bildschirm anzeigen.

3.5. Szenario laden

Zu diesem Spiel gibt es eine Szenario-Diskette, auf der neun verschiedene Ausgangssituationen festgehalten sind. Sie können die Szenarios mit Hilfe dieses Befehls nachladen. Legen Sie bitte dafür Ihre Szenario-Diskette in das Laufwerk und drücken Sie die "F5"-Funktionstaste. Mit den Tasten "1" bis "9" können Sie ein beliebiges Szenario starten. Näheres dazu im Kapitel "10. Der Szenario-Generator".

3.6. Szenario-Generator

Hier gelangen Sie in den Szenario-Generator. Mit dessen Hilfe können Sie leicht eigene Landkarten zusammenstellen, abspeichern und später als Anfangsszenario nachladen. Eine nähere Beschreibung finden Sie im Kapitel "10. Der Szenario-Generator".

3.7. Neues Spiel beginnen

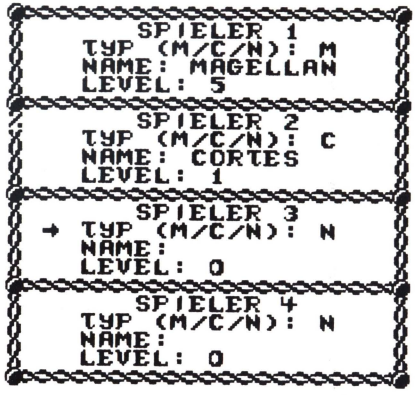
Falls Sie ein neues Spiel beginnen möchten, so drücken Sie bitte die "F7"-Funktionstaste. Sie gelangen damit in ein Erstellungsmenü, das unter dem Kapitel "Voreinstellungen" näher erläutert wird.

3.8. Save-Disk anlegen

Bevor Sie das erste Spiel starten, sollten Sie sich unbedingt vom Programm aus eine Save-Game-Disk installieren lassen. Legen Sie bitte dazu eine leere Diskette in Ihr Laufwerk und befolgen Sie die Anweisungen des Programms. Das spätere Abspeichern von Spielständen kann nur auf eine vom Computer generierte Save-Game-Disk geschehen. Bitte beachten Sie, daß auch die "Hall of Fame" auf dieser Diskette abgespeichert wird!

4. Voreinstellungen

Wenn ein neues Spiel begonnen wird, erscheint folgendes Erstellungsmenü:



Es können zwei bis vier Spieler aktiviert werden. Die Daten zu jedem Spieler sind auf dem Bildschirm mit einem Blick zu erkennen.

Als Erstes wird der Spielertyp eingegeben. Ein "M" steht für einen menschlichen Spieler, ein "C" symbolisiert einen Computergegner und ein "N" bedeutet, daß dieser Spieler nicht mit von der Partie ist.

Danach folgt der Name des Spielers. Die Computergegner suchen sich ihren Namen selber aus. Der Spieler kann einen beliebigen Namen über die Tastatur eingeben. Allerdings darf der Name nicht mehr als 10 Buchstaben lang sein!

Zu guter Letzt muß der Level des Spielers eingegeben werden. Es gibt 10 Level, von 0 bis 9 durchnummeriert. Der Level 0 ist am einfachsten. Allerdings gibt es hier eine Unterscheidung zwischen Computergegner und menschlichen Spielern. Je nach Level erhält jeder Spieler zu Beginn ein Anfangskapital und dann jeweils am Ende einer Strategiephase eine turnusmäßige Subvention vom König persönlich als zusätzliche Hilfe.

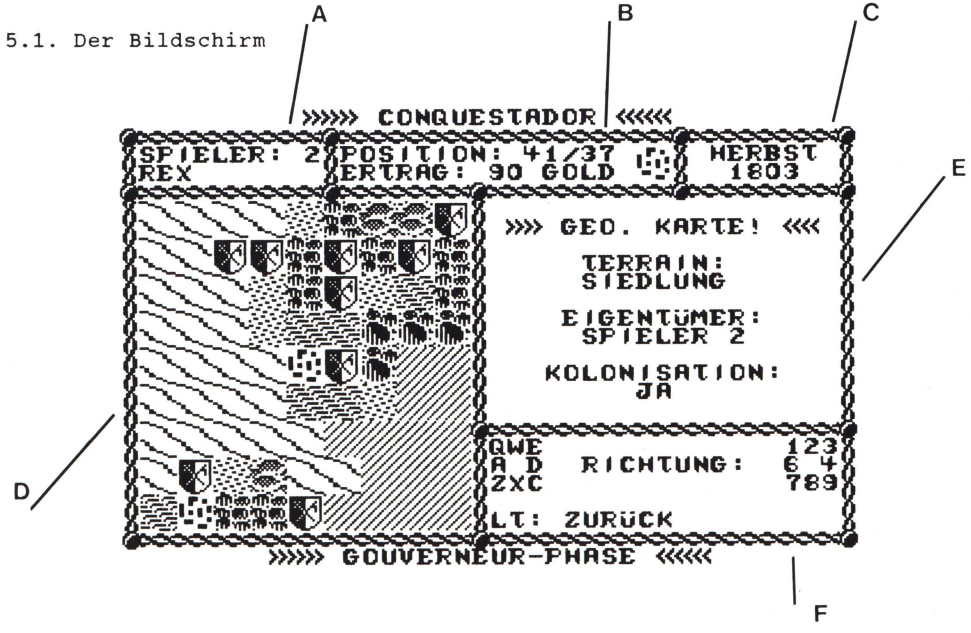
Bei Level 0 erhalten menschliche Spieler 2000 Gold zu Beginn des Spieles als Startkapital und dann jeden Turn 100 Gold am Ende jeder Strategie-Phase. Mit jeder Levelsteigerung verringert sich die Höhe des Goldes um jeweils 100 bzw. 10 Gold. Z.B.: Bei Level 9 erhält der Spieler 1100 Gold Startkapital und 10 Gold in jeder Runde als Subvention.

Beim Computergegner ist die Leveleinteilung genau umgekehrt. Der Level 0 hat dieselben Auswirkungen wie bei menschlichen Spielern. Jede Levelsteigerung aber erhöht das Startkapital und die Subvention um 100 bzw. 10 Gold. Z.B.: Bei Level 9 erhält der Computergegner 2900 Gold Startkapital und 190 Gold in jeder Runde als Subvention. Weiterhin verringern sich die Anwerbungskosten für einen neuen Conquestador um 5 Prozent pro Levelsteigerung.

Durch diese unterschiedlichen Leveleinteilungen kann der Spieler bis zu 19 verschiedene Schwierigkeitsgrade einstellen. Bei der Eingabe der gewünschten Voreinstellungen wird jeweils vor der aktuellen Position ein kleiner Pfeil links vor dem Eingabefeld ausgegeben. Will man nichts ändern, so genügt das Betätigen der 'RETURN'-Taste, um in die nächste Eingabeposition zu gelangen. Sind alle Eingaben getätigt worden, fragt der Computer nocheinmal nach, ob alle Eingaben richtig sind. Wenn Sie an dieser Stelle die "N"-Taste für NEIN drücken, können Sie Ihre Voreinstellungen nochmals abändern. Mit der "J"-Taste für JA beginnen Sie ein neues Kapitel in der Geschichte von Paradise...

5. Beschreibungen

5.1. Der Bildschirm



Der Bildschirm ist in sechs Bereiche aufgeteilt. Im Bereich A wird der aktuelle Spieler mit seinem Namen ausgegeben.

Der Bereich B gibt dem Spieler Informationen über das Gelände, das sich zur Zeit unter dem Cursor befindet. Rechts von der Positionsangabe wird das Gelände als Symbol dargestellt. Weiterhin gibt die Ertragszeile an, ob und wieviel Gold aus der Kolonie als Steuern einzunehmen sind. Die Zahlenwerte reichen von 3 bis 98 und geben an, wieviel Gold pro Quartal (Jahreszeit) verfügbar sind. Im Normalfall wird dieser Wert weiß dargestellt. Rote Zahlen bedeuten, daß in diesem Quartal bereits die Steuern in der jeweiligen Kolonie erhoben worden sind.

Im Bereich C wird das aktuelle Jahr und die Jahreszeit angezeigt. Jede Jahreszeit wird als Turn bezeichnet. Es gibt vier Jahreszeiten: Frühling, Sommer, Herbst und Winter, somit also auch vier Turns pro Jahr. Jede Jahreszeit hat bestimmten Einfluß auf Bewegung, Kampfkraft und Versorgung der einzelnen Truppenteile. Näheres dazu finden Sie in den nachfolgenden Kapiteln.

Der Bereich D ist für den Landkartenausschnitt reserviert. Es ist ein 9 * 9 Felder großer Ausschnitt der 64 * 64 Felder großen Landkarte zu sehen. Der Cursor steht immer in der Mitte des Bildschirmausschnittes. Bei Bewegungen über die Landkarte wird diese unter dem Cursor 'gescrollt'.

Im Bereich E werden verschiedene Informationen dem Spieler mitgeteilt.

Der Bereich F dient der Menüsteuerung. Hier werden alle verfügbaren Befehle in den einzelnen Menüs aufgeführt. In der letzten Bildschirmzeile wird die aktuelle Phase angezeigt.

5.2. Die Conquestadoren

Die Conquestadoren sind die ausführenden Personen des Spielers. Sie werden in der Strategie-Phase angeworben. Der Spieler gibt Befehle an diese Conquestadoren, die diese dann ausführen. Conquestadoren entdecken, kolonisieren und erobern im Auftrag des Spielers. Ohne Conquestadoren kann der Spieler keinerlei Aktionen vornehmen. Deshalb gelten Sie als die wichtigsten Personen im Spiel.

Als Befehlshaber kann der Spieler mehrere Conquestadoren unter seinem Kommando haben. Es können insgesamt 417 Conquestadoren (C64-Version) von allen vier Spielern zusammen angeworben werden. Es gibt drei verschiedene Conquestadoren: Gouverneure, Admiräle und Generäle. Alle Conquestadoren besitzen bestimmte Eigenschaftswerte:

Wenn man die Werte eines Conquestadors auf dem Bildschirm betrachtet, erscheint zuerst natürlich der Typ des Conquestadors. In unserem Beispiel ist es ein Gouverneur. Jeder Conquestador besitzt zur besseren Unterscheidung eine durchlaufende Nummer; in unserem Fall die Zahl 1. Rechts von der Zahl befindet sich stets ein Buchstabe. Ein "T" bedeutet, daß der Conquestador entweder einen anderen Conquestador transportiert (trifft nur auf Admiräle zu) oder selbst transportiert wird (gilt nur für Generäle und Gouverneure). Ein "N" steht für den Normalfall: der Conquestador hat niemanden aufgeladen oder wird selbst nicht transportiert.

Darunter stehen die Angaben für das Alter, die Menge an Gold und Versorgungsgütern, die der Conquestador mit sich führt. Ab einem Alter von 60 Jahren versuchen Conquestadoren in Pension zu gehen. Versuchen heißt in diesem Fall, daß mit jedem Jahr die Wahrscheinlichkeit wächst, daß der Conquestador mit zunehmenden Alter den Dienst quittiert.

In der nächsten Zeile stehen die Werte Kommandopunkte (K), Administration, (A) und Loyalität (L). Diese Angaben gelten für den Conquestador. Der Loyalitätswert (Maximum: 100%) gibt an, wie der Conquestador zum Spieler steht. Sinkt diese Zahl unter 50 %, so kann es durchaus passieren, daß der Conquestador desertiert! Der Administrationswert (Maximum: 200) spiegelt die persönliche Erfahrung des Conquestadors wieder. Dieser Wert kann nie sinken. Je höher er ausfällt, desto mehr Kommandopunkte erhält der Conquestador pro Turn. Kommandopunkte (Maximum: 32) verbrauchen sich beim Ausführen von Befehlen für den Spieler. Jeder Befehl, den der Conquestador durchführt, kostet unterschiedlich viele Kommandopunkte. Die Kommandopunkte stellen einen Zeitfaktor dar, den der Conquestador benötigt, um den jeweiligen Befehl zu planen und durchzuführen. So ist es zum Beispiel sehr zeitaufwendig für einen Conquestador einen Angriff vorzubereiten, im Gegensatz zu einer einfachen Bewegung.

Direkt darunter stehen die Werte Bewegungspunkte (B), Erfahrung (E) und Moral (M). Jeder Conquestador befehligt in der Regel mehrere militärische Truppeneinheiten wie Infanterie oder Depots. Die o.g. Werte beziehen sich also auf diese Truppenteile. Die Moral (Maximum: 100 %) übt die gleiche Funktion aus wie die Loyaltität beim Conquestador. Sinkt die Moral unter 50 %, kann es vorkommen, daß die Soldaten meutern und den Conquestador hinterrücks meucheln. Die Erfahrung (Maximum: 200) steht für die durchschnittliche Erfahrung der einzelnen Truppenteile, die dem Conquestador unterstehen. Eine hohe Erfahrung bringt Vorteile im Kampf. Der Erfahrungswert sinkt, wenn neue Truppen angeworben werden. Durch Manöver kann sie allerdings wieder gesteigert werden. Bewegungspunkte (Maximum: 30) verbrauchen sich, wenn der Conquestador bestimmte Aktionen durchführt. Pro Turn erhält jeder Conquestador 30 Bewegungspunkte zur Verfügung. Die Ausführung bestimmter Befehle kostet unterschiedlich viele Bewegungspunkte.

Als Letztes wird die Anzahl der mitgeführten Truppen des Conquestadors aufgeführt. Die Abkürzungen stehen für:

INF. = Infanterie	FLOTTE = Schiffe
KAV. = Kavallerie	DEPOTS = Depots
ART. = Artillerie	TRANS. = Transporter
PIO. = Pioniere	KOLON. = Kolonisten

Ein nähere Erklärung dazu folgt im nächsten Kapitel.

Die verschiedenen Conquestadoren sind für bestimmte Aufgaben prädestiniert. Z.B. sind Gouverneure denkbar ungeeignet für die Durchführung eines Landkampfes. Dies ist Sache eines erfahrenen Generals. Admiräle sind für den Seekrieg und den Transport von Gold und Conquestadoren zuständig. Gouverneure sollten sich auf die Kolonialpolitik konzentrieren. Kolonisation, Steuern eintreiben, Häfen und Siedlungen bauen, sind die ureigensten Dinge eines Gouverneurs. Generäle entdecken dagegen neue Ländereien, schützen Kolonien und erobern gegnerische Gebiete.

Die Spieler müssen also darauf achten, was für Conquestadoren sie für spezielle Aufgaben einsetzen möchten. Gouverneure und Generäle können grundsätzlich die gleichen Funktionen wahrnehmen. Nur kosten bestimmte Befehle je nach Typ des Conquestadors unterschiedlich viele Kommando- und Bewegungspunkte. Ein Conquestador, der keine Kommando- oder Bewegungspunkte mehr besitzt, kann im aktuellen Turn keine Befehle mehr durchführen.

Zu Beginn einer jeden Strategie-Phase werden die Kommando- und die Bewegungspunkte erneuert. Der Spieler sollte während der Aktions-Phase darauf achten, in wieweit er seine Conquestadoren einsetzt.

5.3. Sonstige Einheiten

Jeder Conquestador benötigt Unterstützungstruppen, um seinen Aufgaben gerecht zu werden. Was wäre ein Admiral ohne Schiffe? Es folgt eine Beschreibung aller Einheiten:

a) Infanterie ist in der Anschaffung billig. Ihr Verteidigungswert ist gut. Im taktischen Kampf ist sie unverzichtbar. Weiterhin können Infanterie-Einheiten im Seekampf gegnerische Schiffe entern.

b) Kavallerie ist eine schnelle Bodentruppe und somit für den Angriff bestens geeignet. Falls eine gegnerische Einheit im Kampf vernichtet wird, kann Kavallerie als einzige Einheit zwei Felder vorrücken. Allerdings ist sie verhältnismäßig teuer.

c) Artillerie ist vorzüglich für den Angriff ausgerüstet. Durch ihr Unterstützungsfeuer lassen sie jeden Feind ins Chaos stürzen. Diese Vorteile werden durch ihre geringe Beweglichkeit und den hohen Preis geschmälert.

d) Pioniere sind unersetzlich für Kolonisation, Häfen- und Siedlungsbau, Entern von gegnerischen Schiffen sowie für den Brückenbau im taktischen Landkampf. Jeder General, der ohne Pioniere einen Feldzug beginnt, steht auf verlorenem Posten.

e) Flotten sind für jeden Admiral lebenswichtig. Jedes Schiff kann eine beliebige Einheit transportieren. Für den Transport von der Hauptstadt zu den Kolonien sind stets zu wenig Schiffe vorhanden. Außerdem bedeutet der Besitz einer gut ausgestatteten Armada die Kontrolle über die Weltmeere, was letztendlich den Sieg bedeutet.

f) Depots verwalten die mitgeführten Versorgungsgüter (V.G.) des Conquestadors. Jedes Depot kann 3000 V.G. mit sich führen. Depots sind unverzichtbar. Jeder Conquestador benötigt pro Spielzug ein gewisse Anzahl an V.G. (50 V.G. zum allgemeinen Grunderhalt pro Quartal). Ohne V.G. würden alle Einheiten in Kürze desertieren.

g) Transporter beinhalten die mitgeführten Goldreserven des Conquestadors. Ohne Transporter kann kein Conquestador auch nur ein Gold bewegen. Jeder Transporter kann bis zu 3000 Gold aufladen. Allerdings gibt es von dieser Regel eine Ausnahme: Wenn ein Conquestador keinen Goldtransporter besitzt, so kann er in der Hauptstadt maximal 5 Gold aufladen, um sich damit einen neuen Transporter kaufen zu können. Solange aber der Conquestador bis zu 5 Gold und keinen Transporter besitzt, kann er die Hauptstadt nicht verlassen!

h) Kolonisten werden benötigt, um neue Kolonien aufzubauen, Häfen und Siedlungen zu errichten, bzw. zu erweitern. Mit anderen Worten: Kolonisten bringen Steuern, die der Spieler zur Finanzierung seiner Pläne dringend benötigt.

5.4. Das Gelände

Auf der großen Landkarte gibt es 16 verschiedene Geländearten:

a) Unbekannt
BP: 2 V.G.: 2
b) Meer
BP: 2 V.G.: 2
c) Sumpf
BP: 16 V.G.: 8
d) Gebirge
BP: 12 V.G.: 6
e) Hügel
BP: 8 V.G.: 4
f) Wald
BP: 6 V.G.: 2
g) Ebene
BP: 4 V.G.: 2
h) Küste
BP: 4 V.G.: 2
i) kolon. Gebirge
BP: 4 V.G.: 2
j) kolon. Hügel
BP: 4 V.G.: 2
k) kolon. Wald
BP: 2 V.G.: 2
l) kolon. Ebene
BP: 2 V.G.: 2
m) Hafen
BP: 2 V.G.: 2
n) Siedlung
BP: 2 V.G.: 2
o) Hauptstadt
BP: 2 V.G.: 2
p) Grenze
BP: - V.G.: -

Jedes Feld verbraucht zum Betreten unterschiedlich viele Bewegungspunkte (BP) und Versorgungspunkte (V.G.). Kolonisiertes Gelände verringert diese Kosten. Will man sich schnell bewegen, so sollte man jedes Feld kolonisieren. Beachten Sie bitte, daß auch Häfen und Siedlungen als Kolonien interpretiert werden. In der Landkampfphase gibt es ebenfalls 16 verschiedene Geländearten:

a) See
   BP: - V.G.: -
b) Fluß
   BP: (4) V.G.: 12
c) Brücke
   BP: 2 V.G.: 2
d) Straße
   BP: 2 V.G.: 2
e) Siedlung
   BP: 2 V.G.: 2
f) Festung
   BP: 2 V.G.: 2
g) kolon. Ebene
   BP: 2 V.G.: 2
h) Ebene
   BP: 4 V.G.: 2
i) kolon. Wald
   BP: 4 V.G.: 4
j) Wald
   BP: 6 V.G.: 4
k) kolon. Hügel
   BP: 6 V.G.: 6
l) Hügel
   BP: 8 V.G.: 6
m) kolon. Gebirge
   BP: 8 V.G.: 8
n) Gebirge
   BP: 10 V.G.: 8
o) Sumpf
   BP: 12 V.G.: 16
p) Hochgebirge
   BP: - V.G.: -

Die einzelnen Geländearten erklären sich von selbst. Im Anhang befinden sich mehrere Tabellen, die die Besonderheiten jeder Geländeart aufführen. Flußfelder können nur Pioniere betreten. See- und Hochgebirgsfelder kann keine Einheit betreten.

5.5. Der Spielablauf

Das Spiel gliedert sich in zwei Phasen: Strategie-Phase und Aktions-Phase. Die Aktions-Phase wird nochmal in eine Gouverneur-, Admiral- und General-Phase unterteilt.

In der Strategie-Phase legt der Spieler seine strategischen Entscheidungen fest. Hier wird geplant, wieviele neue Kolonisten und Conquestadoren angeworben werden oder ob einem anderen Mitspieler durch eigene Goldreserven geholfen werden soll. Jede dieser Aktionen lassen sich in der Aktions-Phase nicht mehr durchführen.

In der Aktions-Phase kann der Spieler seine taktischen Entscheidungen an seine Conquestadoren weitergeben. Für jeden Conquestadortyp gibt es eine spezielle Phase. Zuerst werden alle Gouverneure, dann die Admiräle und zuletzt die Generäle angesprochen. Jede dieser drei Phasen unterteilt sich wiederum in einzelne Impulse.

Begonnen wird mit dem Conquestador, der die kleinste Kennziffer besitzt. Dieser Conquestador kann nun einen einzelnen Befehl durchführen. Danach ist der nächste Conquestador an der Reihe. Sind alle Conquestadoren eines Typs einmal angesprochen worden, so beginnt der nächste Impuls mit dem ersten Conquestador. Da jeder Befehl eine bestimmte Anzahl an Kommando- und Bewegungspunkten verbraucht, besitzen einige Conquestadoren mit der Zeit keine Handlungsmöglichkeiten mehr und müssen ihren Zug beenden. Nach mehreren Impulsdurchgängen werden immer weniger Conquestadoren angesprochen, bis kein Conquestador mehr Kommando- oder Bewegungspunkte besitzt. Sobald einer dieser beiden Werte auf Null sinkt, fällt der betroffene Conquestador aus dem oben beschriebenen Kreislauf heraus. Mit diesem System wird gewährleistet, daß alle Spieler ihren Conquestadoren gleichmäßig in dieser Durchlaufsimulation ihre Befehle weitergeben können.

6. Die Strategie-Phase

6.1. Spiel abbrechen

Ab dem 5. Spieljahr (= 20 Turns) können Sie das Spiel vorzeitig abbrechen und vom Computer den Sieger bestimmen lassen. Der beste Spieler wird dann eventuell in der "Hall of Fame" eingetragen. Diese Funktion ist dazu geeignet, um das laufende Spiel zu einem bestimmten Zeitpunkt abzubrechen, wenn die Spielerrunde zu wenig Zeit aufbringen kann, um "Conquestador" bis zu seinem wirklichen Ende durchzuspielen. Sollten die beiden besten Spieler gleichviel Siegpunkte besitzen, so wird dieser Menüpunkt nicht aufgerufen! Diese Regel gilt auch für die anderen Siegbedingungen.

6.2. Zufallsereignisse

Zu Beginn der Strategie-Phase geschehen zufällige Ereignisse, die den Spielern Vor- und Nachteile bringen. Die einzelnen Ereignisse möchten wir an dieser Stelle nicht erläutern, da sie sehr umfangreich sind und der Überraschungsmoment verloren gehen würde.

6.3. Schenkung

Wenn Sie einen angeschlagenen Mitspieler unter die Arme greifen möchten, so können Sie ihn mit der Funktion "Schenkung" einige Ihrer Goldreserven überlassen. Das Gold wird einfach von Ihren Spielstand auf den des Mitspielers übertragen. Die Höhe des Goldbetrages können Sie frei bestimmen. Mit den +/- Tasten wird die Goldeingabe in Zehner-Schritten eingestellt und mit der 'RETURN'-Taste abgeschlossen.

6.4. Conquestador anwerben

Über diese Funktion können Sie als Befehlshaber neue Conquestadoren anwerben. Bestimmen Sie zuerst den Typ des gewünschten Conquestadors. Danach müssen Sie die Anwerbungskosten festlegen. Die Kosten schwanken von 25 bis 100 Gold. Den einzustellenden Wert legen Sie mit den +/- Tasten in Fünfer-Schritten fest. Beachten Sie bitte, daß Gouverneure mindesten 25 Gold, Generäle 50 Gold und Admiräle 75 Gold kosten. Je höher Sie die Anwerbungskosten einstellen, desto bessere Eigenschaftswerte wird der neue Conquestador besitzen. Allerdings wird auch das Alter berücksichtigt. Erfahrene Conquestadoren haben in der Regel schon über 10 Jahre in der Armee des Königs gedient. Neue Conquestadoren werden in der Hauptstadt angeworben und besitzen bereits ein Depot und einen Transporter. Admiräle erhalten zusätzlich zwei Schiffe!

6.5. Kolonisten anwerben

Für jede Kolonisation benötigt ein Conquestador unbedingt Kolonisten. Diese können Sie nur in der Strategie-Phase anwerben. Zu diesem Zweck suchen Sie sich bitte einen Conquestador aus, der sich in der Hauptstadt befindet. Mit den +/- Tasten und der 'RETURN'-Taste legen Sie den gewünschten Conquestador fest. Abhängig von der Anzahl der gespielten Jahre kosten neue Kolonisten unterschiedlich viel Gold. Zu Beginn des Spieles kostet ein Kolonist ein Gold. Ab dem Jahr 1802 erhöht sich der Preis auf zwei Gold. Ein paar Jahre später wird sich der Preis auf drei, vier Gold usw. erhöhen. Die Anzahl der Kolonisten stellen Sie mit den +/- Tasten ein. Bitte denken Sie daran, daß Kolonisten die Grundlage für hohe Steuereinnahmen bilden.

6.6. Die Subventionen an die Spieler

Am Ende einer Strategie-Phase erhalten die Spieler Subventionen. Die Höhe dieser Zuschüsse richtet sich nach den eingestellten Schwierigkeitsgrad der jeweiligen Spieler. Diese Subvention wird nicht mehr gezahlt, wenn die Spieler mehr als 5000 Gold in der Hauptstadt lagern.

6.7. Siegbestimmung und Spielende

Der Computer beendet das laufende Spiel, wenn das Jahr 2000 erreicht worden ist, ein Spieler mehr als 50.000 Siegpunkte besitzt oder ein Spieler doppelt soviele Siegpunkte erzielt hat, wie alle anderen Spieler zusammmen. Der beste Spieler wird dann zum Vizekönig über die neue Welt ernannt und hoffentlich in der "Hall of Fame" eingetragen...

7. Die Aktions-Phase

7.1. Spiel abspeichern

Die Aktions-Phase wird in drei Phasen (Gouverneur, Admiral und General) unterteilt. Zu Beginn jeder Phase können Sie den aktuellen Spielstand auf Ihrer Save-Game-Disk abspeichern. Befolgen Sie bitte dafür die Anweisungen des Programms.

7.2. Allgemeines

In der Aktions-Phase können die Spieler ihren Conquestadoren zahlreiche Befehle geben. Um die verschiedenen Befehle in eine übersichtliche Form zu bringen, sind sie in mehrere Menüs und Untermenüs aufgeteilt. Alle Befehle werden über die Funktionstasten angesprochen und werden in den nachfolgenden Kapiteln ausführlich erläutert.

Die Aktions-Phase untergliedert sich in die Gouverneur-Phase, die Admiral-Phase und die General-Phase. Alle Befehle gelten in der Regel für alle Conquestador-Typen, von einigen Ausnahmen abgesehen. Wenn bestimmte Befehle nicht ausgeführt werden können, wird der Computer nur dann eine Fehlermeldung ausgeben, wenn zuwenig Gold, Versorgungsgüter, Kommando- oder Bewegungspunkte vorhanden sind. In allen anderen Fällen wird das Programm Ihre Fehleingabe ohne Kommentar ignorieren.

Zu Beginn der Erklärungen stehen die anfallenden Kosten, um diesen Befehl durchzuführen. Zur besseren Übersicht finden Sie auch im Anhang eine Zusammenfassung aller Werte. Ein Fragezeichen bedeutet, daß die Kosten vom jeweiligen Geländetyp abhängig sind. Achten Sie darauf, daß Ihre Conquestadoren immer genügend Versorgungsgüter mit sich führen.

7.3. Menü Aktion

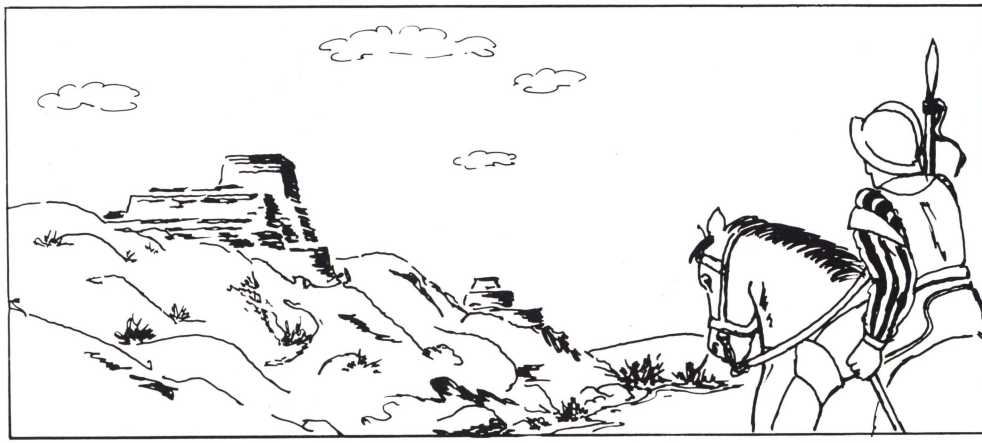
7.3.1. Untermenü Bewegung

```
Kommandopunkte Gou./Adm./Gen.: 1/1/1
Bewegungspunkte              : ?
Gold                         : -
Versorgungsgüter             : ?
```

Mit diesem Befehl können Sie einen Conquestador in alle 8 Richtungen über die Landkarte bewegen. Generäle und Gouverneure können nur ein Feld auf einmal marschieren. Admiräle können sich je nach Jahreszeit mehrere Felder auf einmal in einem Impuls fortbewegen.

Guter Wind herrscht im Herbst vor. Im Sommer ist meistens Flaute. In den anderen Jahreszeiten ist die Wetterlage zufriedenstellend. Wenn ein Conquestador in eine diagonale Richtung zieht, so verbraucht er 50 Prozent mehr Bewegungspunkte und Versorgungsgüter. Felder, auf denen andere Conquestadoren stehen, können nicht betreten werden (einzige Ausnahme: die eigene Hauptstädt).

Unbekannte Felder werden erforscht, indem man den Conquestador in die entsprechende Richtung zieht. Das wirkliche Gelände wird dann sichtbar. Der Conquestador zieht allerdings nicht in das neu entdeckte Feld hinein, sondern kann durchaus noch weitere Felder in einem Impuls erforschen und zum Schluß dann in eins der umliegenden Felder ziehen. Jedes neuentdeckte Feld wird mit einem Siegpunkt honoriert! Das wirkliche Gelände unter unbekannten Feldern wird durch den Computer zufällig ermittelt. Küste kann man nur an angrenzenden Meerfeldern entdecken. Sumpf kommt recht selten vor. Die häufigste Geländeart ist Wald.

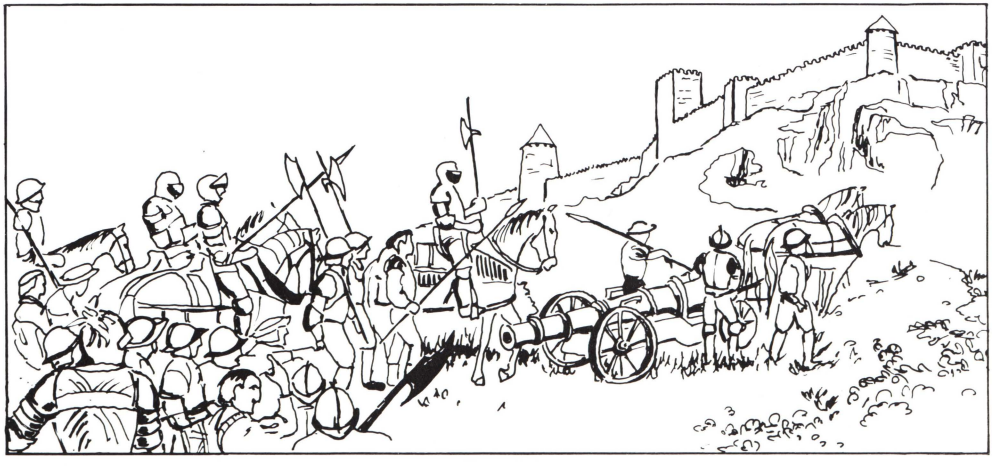


Admiräle können nur Wasserfelder und die eigene Hauptstadt betreten. Falls ein Admiral einen anderen Conquestador aufgeladen hat und Sie deren Werte betrachten möchten, so können Sie in diesem Menü die Tasten "S" oder "5" drücken. Die Werte des aufgeladenen Conquestadors werden dann angezeigt. Ein beliebiger Tastendruck bringt Sie wieder in das Bewegungsmenü zurück.

In der Gouverneur- und General-Phase können Sie sich in diesem Menü die Ertragswerte der näheren Umgebung im Landkartenausschnitt anzeigen lassen. Drücken Sie dazu die Tasten "S" oder "5". Auf der Landkarte werden nun die entsprechenden Werte angezeigt. Es werden nur die Felder angesprochen, deren Steuern noch nicht eingenommen worden sind.

Wenn der Conquestador zuwenig Versorgungsgüter, Kommando- oder Bewegungspunkte besitzt, um eine Bewegung durchzuführen, so tritt eine Ausnahmeregelung in Kraft. Eine Bewegung ohne Versorgungsgüter verringert den Loyalitäts- und Moralwert um 5 Prozentpunkte. Bei zuwenigen Kommando- oder Bewegungspunkten wird die Differenz zum Wert Null von der Loyalität bzw. Moral abgezogen. Dasselbe gilt für den Angriffsbefehl. Alle anderen Befehle sind von dieser Sonderregelung ausgenommen. Es folgt ein Beispiel zum o.g. Fall:

Ein General besitzt noch 6 Kommando- und 4 Bewegungspunkte. Er greift einen feindlichen General im Gebirge an. Da die Angriffs-Bewegung diagonal durchgeführt wurde, kostet dies normalerweise 18 Bewegungspunkte. Da er nur noch 4 Bewegungspunkte besitzt, werden von der Moral der Truppen 14 % abgezogen. Ein Angriff benötigt ebenfalls 8 Kommandopunkte. Es fehlen aber 2 Punkte, die nun vom Loyalitätswert abgezogen werden.



7.3.2. Untermenü Angriff

```
Kommandopunkte Gou./Adm./Gen.: 16/8/8
Bewegungspunkte              : ?
Gold                         : -
Versorgungsgüter             : ?
```

Angrenzende, feindliche Conquestadoren können mit diesem Befehl angegriffen werden. Das Programm wird dann die entsprechende Kampfphase nachladen. Es versteht sich von selbst, daß Admiräle nur Admiräle angreifen können und keinen General oder Gouverneur. Dies gilt auch im umgekehrten Fall. Beachten Sie bitte: Ein See- oder Landkampf verbraucht viele Versorgungsgüter. Eine nähere Erläuterung zu den Kampfphasen folgt in den späteren Kapiteln.

7.3.3. Untermenü Transport

Dieses Menü unterteilt sich in vier weitere Untermenüs:

7.3.3.1. Conquestador aufnehmen

```
Kommandopunkte Gou./Adm./Gen.: -/1/-
Bewegungspunkte              : -/1/-
Gold                         : -
Versorgungsgüter             : -
```

Diesen Befehl kann nur ein Admiral ausführen. Dazu muß der Spieler eine Richtung angeben, aus der er einen General oder Gouverneur aufladen möchte. Das Aufnehmen eines Conquestadors kann nur erfolgen, wenn dieser in einem Hafen oder in der Hauptstadt steht. Admiräle können selbstverständlich keine Admiräle transportieren. Es kann immer nur ein Conquestador zur gleichen Zeit transportiert werden.

7.3.3.2. Conquestador absetzen

```
Kommandopunkte Gou./Adm./Gen.: -/1/-
Bewegungspunkte              : -/1/-
Gold                         : -
Versorgungsgüter             : -
```

Diesen Befehl kann nur ein Admiral ausführen. Dazu muß der Spieler eine Richtung angeben, in die er den aufgeladenen General oder Gouverneur abladen möchte. Das Absetzen eines Conquestadors kann nur auf einem Küstenfeld, im Hafen oder in der Hauptstadt erfolgen.

7.3.3.3. Gold aufladen

Kommandopunkte Gou./Adm./Gen.: 1/1/1
Bewegungspunkte : 1/1/1
Gold : -
Versorgungsgüter : -

Gold kann nur in der Hauptstadt aufgeladen werden. Dieser Befehl dient dazu, Conquestadoren mit Finanzmitteln zu versorgen, damit sie neue Versorgungsgüter kaufen oder mehr Truppen anwerben können. Pro 10 Gold, die der Spieler in der Hauptstadt auflädt, wird allerdings ein Siegpunkt abgezogen!

7.3.3.4. Gold abladen

Kommandopunkte Gou./Adm./Gen.: 1/1/1
Bewegungspunkte : 1/1/1
Gold : -
Versorgungsgüter : -

Gold kann nur in der Hauptstadt abgeladen werden. Pro 10 Gold, die der Spieler in der Hauptstadt ablädt, wird ein Siegpunkt anerkannt! Bitte beachten Sie, daß nur die Anzahl der Siegpunkte über einen Sieg entscheidet und diese Funktion daher einen sehr wichtigen Befehl darstellt. Der Spieler darf nur Goldreserven in Höhe von 10.000 in der Hauptstadt lagern. Jede weitere Goldladung wird dem Königshaus überreicht und mit entsprechenden Siegpunkten versehen.

7.3.4. Untermenü Plünderung

Kommandopunkte Gou./Adm./Gen.: 4/-/2
Bewegungspunkte : ?
Gold : -
Versorgungsgüter : ?

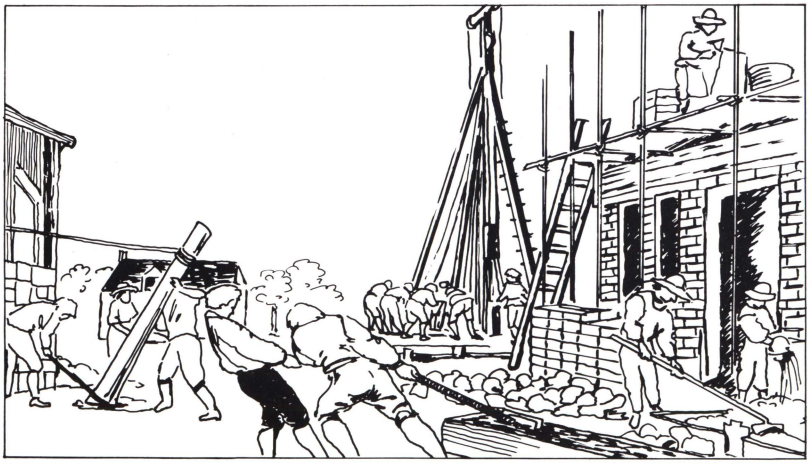
Durch Plündern einer Kolonie kann man die doppelten Steuereinnahmen erzielen. Allerdings wird anschließend der Ertragsfaktor der Kolonie gesenkt! Geplünderte Städte werden dem Erdboden gleich gemacht und werden wieder zur normalen Ebene. Wer Kolonien ständig plündert, beraubt sich selber einige Turns später seiner Steuereinnahmen. Das Plündern kostet doppelt so viele Bewegungspunkte und Versorgungsgüter, wie ein Betreten der jeweiligen Kolonie kosten würde. Admiräle können keine Plünderung vornehmen.

7.4. Menü Kolonie

7.4.1. Untermenü Kolonisation

Kommandopunkte Gou./Adm./Gen.: 1/-/2
Bewegungspunkte : ?
Gold : 10 pro eingesetzten Kolonisten
Versorgungsgüter : 100 pro eingesetzten Kolonisten

Nur Ebene, Wald, Hügel oder Gebirge kann kolonisiert werden. Kolonisierte Ebene wird als Acker dargestellt, das Waldsymbol wird durch kleinere Baumwipfel ersetzt, Hügel und Gebirge werden farblich (braun) unterschieden. Für die Kolonisation müssen die Spieler die Anzahl der einzusetzenden Kolonisten bestimmen. Ein gewisser Prozentsatz wird den Kolonisationsversuch nicht überleben. Je mehr Kolonisten überleben, desto besser wird der quartalsmäßige Steuerertrag ausfallen. Es kann durchaus passieren, daß alle Kolonisten sterben. Pioniere helfen allerdings bei der Kolonisation. Ein guter Administrationswert des Conquestadors ist ebenfalls von Vorteil. Es wird immer das Feld kolonisiert, in dem der Conquestador sich gerade befindet. Ein Feld kann niemals zweimal kolonisiert werden!



Der Ertrag einer Kolonie wird durch zwei Werte festgelegt: den Basiswert und den Ertragsfaktor. Der Basiswert für Ebene beträgt 3, für Wald 6, für Hügel 9 und für Gebirge 12. Dieser Basiswert kann durch einen hohen Administrationswert um 1 oder 2 Punkte steigen. Die Anzahl der überlebenden Kolonisten bestimmt den Ertragsfaktor. Das Maximum für diesen Faktor beträgt 7. Beispiel: Ein Gouverneur mit einem hohen Administrationswert setzt acht Kolonisten zur Kolonisierung eines Gebirgsfeldes ein. Der Basiswert wird zufällig auf 14 festgesetzt. Ein Kolonist erliegt einer unbekannten Krankheit. Der Steuerertrag beträgt also 14 * 7 = 98 Gold! Dies ist schon der zu erreichende Höchstwert. Die Höhe des Ertragsfaktors ist gleichzeitig der Wert, um den die Siegpunkte des Spielers erhöht werden.

7.4.2. Untermenü Investition

Dieses Menü unterteilt sich in drei weitere Untermenüs:

7.4.2.1. Hafen anlegen

Kommandopunkte Gou./Adm./Gen.: 1/-/2
Bewegungspunkte : 6/-/9
Gold : 30
Versorgungsgüter : 1000

Häfen können nur auf Küstenfelder errichtet werden. Sie bringen Steuererträge von 10 Gold pro Quartal. Zum Bau eines Hafens wird ein Kolonist und mindestens ein Pionier benötigt. Admiräle können kein Hafenfeld anlaufen - sie benutzen die Hafenanlagen nur für kurze Zeit, um Güter und Personen auf- und abzuladen. Die restliche Zeit verbringen sie mit Patrouillenfahrt auf hoher See. In Häfen können Generäle und Gouverneure sich mit Versorgungsgütern eindecken! Der Bau eines Hafens bringt 10 Siegpunkte.

7.4.2.2. Siedlung bauen

Kommandopunkte Gou./Adm./Gen.: 2/-/ 4
Bewegungspunkte : 8/-/12
Gold : 60
Versorgungsgüter : 2000

Siedlungen können nur auf unkolonisierter Ebene errichtet werden. Sie bringen Steuererträge von 15 Gold pro Quartal. Zum Bau einer Siedlung werden zwei Kolonisten und mindestens ein Pionier benötigt. In Siedlungen können Generäle und Gouverneure neue Truppen (keine Kolonisten!) anwerben und Versorgungsgüter einkaufen. Das Bauen einer Siedlung bringt 20 Siegpunkte.

7.4.2.3. Siedlung erweitern

Kommandopunkte Gou./Adm./Gen.: 1/-/2
Bewegungspunkte : 4/-/6
Gold : 40
Versorgungsgüter : 1500

Siedlungen können als einzige Kolonie ausgebaut werden. Jede Erweiterung steigert die Steuererträge um 15 Gold pro Quartal. Zum Ausbau einer Siedlung wird ein Kolonist und mindestens ein Pionier benötigt. Siedlungen können insgesamt fünfmal erweitert werden! Der Ausbau einer Siedlung bringt 15 Siegpunkte.

7.4.3. Handel

```
Kommandopunkte Gou./Adm./Gen.: 1/1/1
Bewegungspunkte              : 1/1/1
Gold                         : -
Versorgungsgüter             : -
```

Mit diesem Befehl können Conquestadoren in Häfen, Siedlungen oder in der Hauptstadt Versorgungsgüter kaufen oder verkaufen. Für 1 Gold erhält man 100 Versorgungsgüter. Im Verkauf bekommt man für 200 V.G. 1 Gold. Die Anzahl der V.G. gibt man über den Zahlenblock ein. Bitte beachten Sie, daß jedes Depot nur 3000 V.G. transportieren kann!

7.4.4. Ertrag

```
Kommandopunkte Gou./Adm./Gen.: 1/-/2
Bewegungspunkte              : 1/-/2
Gold                         : -
Versorgungsgüter             : ?
```

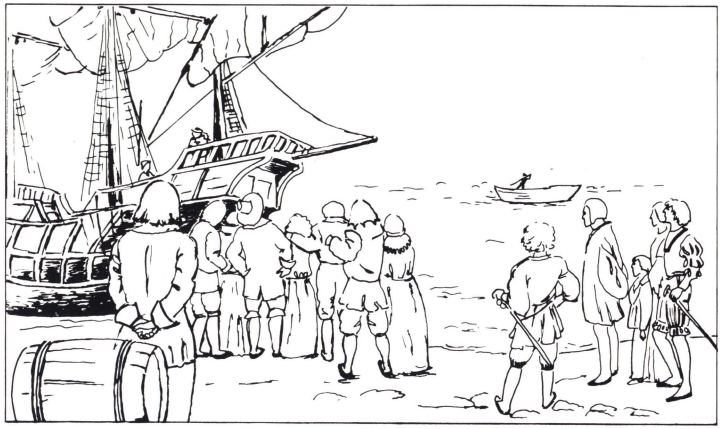
Mit diesem Befehl treiben Sie die Steuern einer Kolonie ein. Der Ertragswert in der Bildschirmanzeige wird dann rot eingefärbt. Im nächsten Turn steht der gleiche Betrag wieder zur Verfügung. Die Steuern werden in der Regel in Form von Handelswaren, die die Kolonisten produzieren, bezahlt. Diese Handelswaren haben einen gewissen Goldwert, den der Conquestador seinen Goldreserven zufügt.

7.5. Menü Militär

7.5.1. Untermenü Rekrutierung

```
Kommandopunkte Gou./Adm./Gen.: 6/4/4
Bewegungspunkte              : 1/1/1
Gold                         : ?
Versorgungsgüter             : -
```

Mit diesem Befehl kann jeder Conquestador seine Truppenstärke auf maximal 15 Landeinheiten bringen. Ausnahme: Ein Admiral kann nur 8 Schiffe kaufen und mit Bodentruppen beladen. Durch Entern von Schiffen kann ein Admiral allerdings seine Flottenstärke ebenfalls auf 15 Schiffe erhöhen. Näheres dazu im Kapitel "Seekampf". Durch das Anwerben von neuen, unerfahrenen Truppen, sinkt der Erfahrungswert des Conquestadors in dem Maße, wie er Einheiten anwirbt. Eine Verdopplung der Trupppenstärke würde demnach eine Halbierung der Erfahrung bedeuten. Rekrutieren kann man nur in Siedlungen und in der Hauptstadt. Durch die +/- Tasten können Sie die Anzahl der neuen Einheiten bestimmen und durch die 'RETURN'-Taste bestätigen.



7.5.2. Untermenü Reorganisation

```
Kommandopunkte Gou./Adm./Gen.: 1/1/1
Bewegungspunkte              : 1/1/1
Gold                         : -
Versorgungsgüter             : -
```

Diese Funktion ist sehr nützlich, wenn zwei Conquestadoren Gold, Versorgungsgüter oder militärische Einheiten untereinander austauschen möchten. Admiräle können nur mit anderen Conquestadoren reorganisieren, wenn diese in einem Hafen oder in der Hauptstadt stehen, aufgeladen oder selbst Admiräle sind. Durch dieses Austauschen von unterschiedlichen Truppen verändern sich ebenfalls die Erfahrungswerte beider Conquestadoren - wie bei der Rekrutierung. Kolonisten sind allerdings von dieser Regelung ausgenommen.

Bei der Reorganisation wird die Gesamtanzahl der vorhandenen Güter und der Einheiten angezeigt und der Spieler muß die Menge eingeben, die der aktuelle Conquestador erhalten soll. Zu Beginn der Eingabe muß eine Richtung angegeben werden, in der sich der zweite Conquestador befindet. Dieser Conquestador wird dann anstelle des aktuellen Conquestadors in der Informationsmaske angezeigt. Suchen Sie nun anschschließend die Bereiche aus, die Sie reorganisieren möchten. Wie die gewünschten Werte eingestellt werden, erfahren Sie im Kapitel 2.3. Tastatureingabe. Bitte beachten Sie beim Reorganisieren die zur Verfügung stehenden Kapazitäten der unterschiedlichen Einheiten!

7.5.3. Untermenü Zuwendungen

```
Kommandopunkte Gou./Adm./Gen.: 1/1/1
Bewegungspunkte              : 1/1/1
Gold (pro 1 % Steigerug)     : 5 Gold für Conquestador
                               1 Gold pro Truppenteil
Versorgungsgüter             : -
```

Wenn die Loyalitäts- und Moralwerte eines Conquestadors unter 50 Prozent sinken, besteht die Gefahr, daß der Conquestador desertiert oder dessen Truppen meutern! Um dies zu verhindern, kann man dem Conquestador oder deren Einheiten Zuwendungen in Form von Gold zukommen lassen. Dadurch werden die o.g. Werte wieder angehoben. Um die Loyalität eines Conquestadors anzuheben, muß man 5 Gold pro Punktwert investieren. Für die Truppen muß jeweils 1 Gold pro vorhandene Einheit aufgewendet werden. Das Gold wird aus den Goldvorräten des aktuellen Conquestadors entnommen.

7.5.4. Untermenü Manöver

```
Kommandopunkte Gou./Adm./Gen.:  6/4/4
Bewegungspunkte              : 10/5/5
Gold                         : -
Versorgungsgüter             : 50 pro Einheit
                               (Kolonisten ausgenommen!)
```

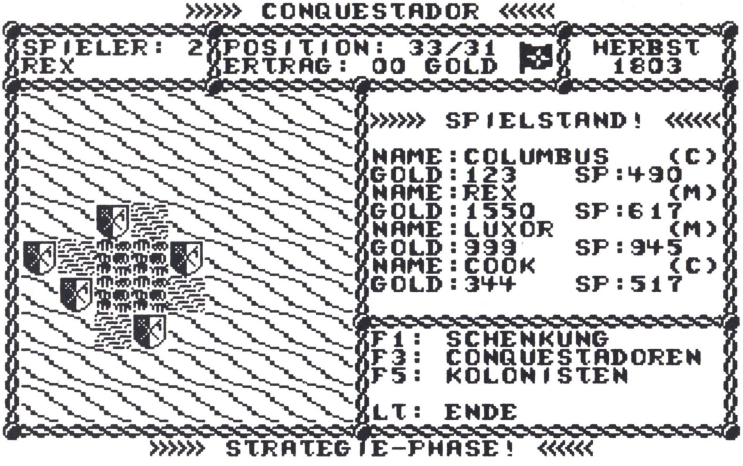
Durch Manöver kann man die militärischen Einheiten eines Conquestadors trainieren. Der Erfahrungswert steigt um 4 Punkte an, der Moralwert um 2 Punkte und der Administrationswert um 1 Punkt.

7.6 Menü Report

Die Befehle im Report benötigen keinerlei Kommando- oder Bewegungspunkte. Sie sind jederzeit abrufbar.

7.6.1. Untermenü Spielstand

Die Namen der Spieler, deren Siegpunkte sowie die Goldreserven, die in der Hauptstadt lagern, werden im Informationsfenster angezeigt. Neben den einzelnen Namen steht noch der Spielertyp (M/C/N). Die angegebenen Goldvorräte stellen die Reserven der jeweiligen Spieler dar. Das Gold, das von den Conquestadoren mitgeführt wird, fließt in dieser Berechnung nicht mit ein. Dieses Gold steht den Conquestadoren für ihre Planungen zur freien Verfügung. Das Gold in der Hauptstadt ist eine Art Depot, aus denen die Spieler neue Conquestadoren anwerben und diese wiederum mit Startkapital ausrüsten können.



7.6.2. Untermenü Conquestadoren

Mit dieser Funktion können Sie jeden Ihrer Conquestadoren im Schnelldurchlauf ansehen. Durch die +/- Tasten werden die verschiedenen Conquestadoren mit ihren Eigenschaftswerten und Positionsdaten im Informationsfenster angezeigt. Das Betätigen der Leertaste bringt Sie zurück ins Hauptmenü.

7.6.3. Untermenü Geologische Karte

Dieser Befehl ermöglicht es den Spielern, mit dem Cursor über die Landkarte zu wandern und sich die Geländedaten anzeigen zu lassen. Diese Funktion ist sehr nützlich, um das nächste freie Ertragsfeld zu ermitteln.

7.7. Menü Ende

Durch diese Funktion können Sie die Befehlseingabe eines Conquestadors vorzeitig beenden. Wenn Sie die Frage "Impuls endgültig beenden?" mit NEIN beantworten, so wird dem Conquestador ein Kommandopunkt abgezogen und wird beim nächsten Durchlauf wieder angesprochen. Dies geschieht nicht, wenn Sie die o.g. Frage mit JA beantworten. Stattdessen wird eine Fünftel der Kommandopunkte auf die Loyalität und ein Fünftel der Bewegungspunkte auf die Moral hinzuaddiert. Der Conquestador wird nun nicht mehr innerhalb dieses Turns angesprochen und kann demnach auch keine Befehle mehr durchführen. Diese Funktion ist nützlich, um die Eigenschaftswerte eines überbeanspruchten Conquestadors wieder zu regenerieren. Falls Sie wieder zurück ins Hauptmenü möchten, so betätigen Sie bitte in gewohnter Art und Weise die Leertaste.

7.8. Der Computergegner

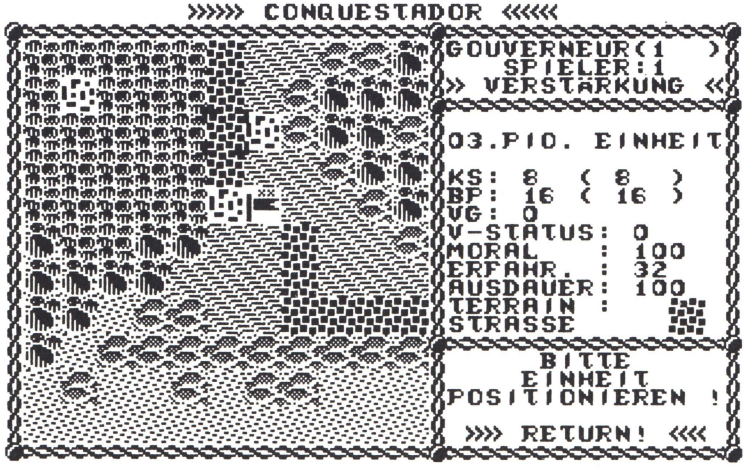
Im Spiel werden Sie in der Regel von einem gut spielenden Computergegner in Atem gehalten. Trotz des geringen Programmspeichers ist es uns gelungen, eine vernünftige Lösung zu finden. Allerdings besitzt der Computergegner gegenüber den menschenlichen Spielern einige, kleine Vorteile. Diese Tatsache hat programmtechnische Gründe und geht nicht zu Lasten seiner Kontrahenten! Auch die Computergegner müssen mit den gleichen Bedingungen kämpfen, wie ihre humanen Mitspieler. Wir empfehlen deshalb folgendes Motto: "Die Computer für sich und Gott für den Rest der Welt."

8. Der Landkampf

8.1. Allgemeines

Wenn es zu einem Landkampf kommt, können sich die von menschlichen Spielern geführten Conquestadoren entscheiden, ob sie einen strategischen oder taktischen Kampf durchführen möchten. Können sich zwei Kontrahenten diesbezüglich nicht entscheiden, so empfehlen wir den taktischen Kampf. Sind an einem Landkampf Conquestadoren beteiligt, die vom Computer gesteuert werden, so findet immer ein strategischer Kampf statt. Zu Beginn des Landkampfes müssen die Spieler den Conquestador und dessen Einheiten auf dem Kampfbildschirm positionieren. Der Verteidiger stellt zuerst seine Einheiten in der oberen Spielhälfte auf. Danach folgt der Angreifer, der seine Einheiten in der unteren Hälfte aufbaut. Der gezeigte Kartenausschnitt ist nicht identisch mit der Richtung, aus der der agierende Conquestador angreift. Vielmehr stellt es eine normale Angriffssituation dar, die unabhängig von den vier Windrichtungen ist.

8.2. Der Bildschirmaufbau



Auf der linken Bildschirmseite befindet sich eine Darstellung des Kampfareals. Je nach Geländeart kennt das Programm 120 verschiedene Variationen. Oben rechts wird der aktuelle Conquestador und die Phase, darunter werden die Daten der jeweiligen Truppeneinheit angezeigt. Unten rechts befindet sich wieder das bekannte Befehlsfenster. Wenn Sie die Tasten "5" oder "S" betätigen, erscheint anstatt der Datenanzeige eine Gesamtübersicht beider Conquestadoren mit ihren jeweiligen Eigenschaftswerten. Jede Einheit besitzt die folgenden Eigenschaftswerte:

KS = Kampfstärke

Dieser Wert drückt die Kampfkraft einer Einheit aus, bzw. wieviele Verluste sie hinnehmen muß, um vernichtet zu werden.

BP = Bewegungspunkte

Bewegungspunkte werden verbraucht, wenn eine Einheit sich von einem Feld in das nächste bewegen möchte. Bewegungspunkte werden am Anfang einer jeden Bewegungsphase wieder erneuert. Dabei spielt allerdings der Moralwert eine große Rolle.

VG = Versorgungsgüter

Versorgungsgüter werden so gut wie bei jeder Aktion, die eine Einheit durchführt, verbraucht. Besonders ein Angriff benötigt viele Versorgungsgüter. Sinkt die Anzahl der Versorgungsgüter auf Null, so löst sich die Einheit zu Beginn der ersten Versorgungsphase einer neuen Kampfrunde auf.

V-Status = Versorgungsstatus

Der Versorgungsstatus gibt an, wieviele Versorgungsgüter eine Einheit pro Versorgungsphase maximal erhalten kann. Dieser Wert ist von der Entfernung zum nächsten Depot und von der Jahreszeit abhängig. Unter günstigsten Wetterbedingungen im Sommer beträgt der Maximalwert 200, wenn die Einheit direkt neben einem Depot steht. Jedes Feld mehr verringert die Versorgungsrate um 40 V.G. Falls eine eigene Einheit direkt neben einer feindlichen Einheit steht, wird der Versorgungsstatus um weitere 40 V.G. verringert.

Moral

Der Moralwert gibt an, wie motiviert die Einheit in den Kampf zieht. Eine niedrige Moral z.B. verringert die Bewegungsfähigkeit einer Einheit. Weiterhin wird die Kampfstärke von dieser Eigenschaft beeinflußt.

Erfahrung

Ein hoher Erfahrungswert ist für jede Einheit wichtig. Im Kampf wird sie weniger Kampfpunkte verlieren als andere, unerfahrene Einheiten. Weiterhin nimmt die Erfahrung Einfluß auf die Kampfkraft einer Einheit.

Ausdauer

Dieser Wert gibt an, in welchen Maße eine Einheit belastbar ist. Fällt dieser Wert auf Null, so muß die betroffene Einheit pausieren. Sie wird keinen Befehl mehr entgegennehmen können. Die Ausdauer kann wieder dadurch gesteigert werden, indem man die Einheiten nicht ihre volle Bewegungsfähigkeit ausnutzen läßt. Nicht verbrauchte BP werden wieder auf den Ausdauerwert gutgeschrieben.

8.3. Die strategische Variante

8.3.1. Allgemeines

Diese Landkampfart ist wesentlich einfacher und schneller zu spielen, als die taktische Variante. Sie dient dem Zweck, bestimmte Kämpfe, wo der Sieger schon im Vorfeld feststeht, schnell durchzuführen. Weiterhin ist dies die einzige Art und Weise, in denen Computerspieler ihre Kämpfe austragen.

8.3.2. Ablauf

Die strategische Phase wird in mehreren, kurzen Impulsen durchgeführt. Der Computer errechnet die aktuelle Kampfkraft (gesamt) beider Seiten und zeigt diese auf dem Bildschirm an. Dieser Wert wird mit KG abgekürzt. Weiterhin werden die Verluste (VL) aus der letzten Kampfrunde angezeigt. Der angreifende Spieler wird mit dem Buchstaben A, der Verteidiger mit V gekennzeichnet.

Wie die Kampfkraft beider Seiten im einzelnen berechnet wird, erfahren Sie im Anhang anhand von Tabellen und Beispielen.

Anschließend müssen die Spieler ihre Angriffsstrategie, bzw. ihre Verteidigungsstrategie dem Computer mitteilen.

Diese Eingabe muß verdeckt geschehen!

Jede Seite hat vier unterschiedliche Strategien zur Auswahl:

Tabelle Angriffs- und Verteidigungsstrategien

Angriff / Verteidigung	Frontal-angriff:	Flanken-angriff:	Manöver:	List:
Gegenangriff	15 / 15	15 / 10	5 / 20*	20* / 5
Eingraben	5 / 20*	20* / 5	10 / 15	5 / 10
Hinhalten	10 / 10	5 / 20*	20* / 5	10 / 15
Rückzug	20* / 5	10 / 15	15 / 10	15 / 20*

Erklärung: * = Gegenseite verliert eine Einheit (Strategischer Kampf) oder muß sich zurückziehen (Taktischer Kampf).
= Anzahl in Prozent, wieviel Kampfpunkte der Gegner maximal verlieren kann.

Beispiel: 10 / 20 (Angreifer = 100 KP, Verteidiger = 20 KP).
Angreifer fügt 10 Prozent seiner KP (= 10) dem Gegner zu, Verteidiger fügt 20 Prozent seiner KP (= 4) dem Gegner zu. Die o.g. Verlustwerte stellen allerdings Maximalwerte dar!

8.3.3. Die Verlustberechnung

Mit Hilfe der o.g. Tabelle werden die Kampfergebnisse ermittelt, wobei die angegebenen Prozentzahlen Maximalwerte darstellen. Wenn eine Einheit vernichtet wird, so sucht das Programm diese Einheit nach einem bestimmten Schema heraus. Näheres dazu finden Sie im Anhang. Wird ein Depot erobert, so erobert der agierende Spieler anteilig Versorgungsgüter. Falls der Gegner zwei Depots besitzt und davon eins erobert wird, so erobert man die Hälfte der Versorgungsgüter des Gegners. Dasselbe trifft auf Transporter und den Goldreserven zu.

Für jede Kampfrunde werden 200 Versorgungsgüter plus 10 V.G. pro Einheit verbraucht. Der Kampf wird solange fortgesetzt, bis ein Spieler keine Kampfpunkte oder Versorgungsgüter mehr besitzt. Wenn eine Schlacht zu Ende geht, erhält der Sieger die restlichen Versorgungsgüter und Goldreserven, sofern er Sie transportieren kann. Es kann durchaus vorkommen, daß beide Kontrahenten sich gegenseitig auslöschen und es somit keinen Sieger gibt. Dies gilt auch für die taktische Variante. Wann eine Schlacht beendet wird, erfahren Sie im Kapitel 8.4.7. Siegbestimmung.

8.4. Die taktische Variante

8.4.1. Allgemeines

Im taktischen Landkampf besitzen die Spieler die Möglichkeit, daß Geschehen detaillierter zu gestalten. Jede Einheit wird einzeln angesteuert und kann individuelle Aktionen durchführen. Diese Variante ermöglicht es den Spielern, interessante Feldzüge zu führen.

8.4.2. Ablauf

Im taktischen Landkampf wird ein kompletter Spielzug in folgende Phasen unterteilt:

a)	Versorgungsphase	Spieler A
b)	Bewegungsphase	Spieler A
c)	Versorgungsphase	Spieler A
d)	Bewegungsphase	Spieler B
e)	Versorgungsphase	Spieler B
f)	Bewegungsphase	Spieler A
g)	Versorgungsphase	Spieler A
h)	Verstärkungsphase	Spieler A
i)	Kampfphase	Spieler A
j)	Verstärkungsphase	Spieler A
k)	Versorgungsphase	Spieler A
l)	Versorgungsphase	Spieler B
m)	Bewegungsphase	Spieler B
n)	Versorgungsphase	Spieler B
o)	Bewegungsphase	Spieler A
p)	Versorgungsphase	Spieler A
q)	Bewegungsphase	Spieler B
r)	Versorgungsphase	Spieler B
s)	Verstärkungsphase	Spieler B
t)	Kampfphase	Spieler B
u)	Verstärkungsphase	Spieler B
v)	Versorgungsphase	Spieler B

Die Phasen werden nacheinander durchgeführt. Während der eigenen Handlungsphase kann der Gegner seine Truppen ebenfalls bewegen und somit bestimmte Planungen des agierenden Spielers durchkreuzen. Am Ende jedes Turns werden jeder Einheit zwei Erfahrungspunkte gutgeschrieben.

8.4.3. Die Versorgungsphase

8.4.3.1. Die Feststellung des Versorgungsstatus

Damit jede Einheit ihre Aufgaben vollständig erfüllen kann, muß sie in ein funktionierendes Versorgungsnetz eingebunden sein. Jedes Depot, was ein Conquestador mit sich führt, stellt eine Versorgungsquelle dar. Ein Depot kann bis zu einer Entfernung von 5 Feldern Versorgungsgüter an die eigenen Truppen verteilen. Jede Einheit, die sechs oder mehr Felder vom nächsten Depot enfernt steht, wäre in diesem Fall unversorgt und könnte in der Versorgungsphase keine neuen, dringend benötigte Versorgungsgüter erhalten. Allerdings variiert die Versorgungsfähigkeit eines Depots mit den Jahreszeiten. Je nach Wetterlage verkürzt sich die maximale Versorgungsreichweite, wie die folgende Tabelle veranschaulicht:

Jahreszeit	1 Feld	2 Felder	3 Felder	4 Felder	5 Felder
Frühling	160 V.G.	120 V.G.	80 V.G.	40 V.G.	0 V.G.
Sommer	200 V.G.	160 V.G.	120 V.G.	80 V.G.	40 V.G.
Herbst	160 V.G.	120 V.G.	80 V.G.	40 V.G.	0 V.G.
Winter	120 V.G.	80 V.G.	40 V.G.	0 V.G.	0 V.G.

Je kürzer die Entfernung in Feldern ausfällt, desto mehr Versorgungsgüter (V.G.) kann eine Einheit pro Versorgungsphase erhalten. Damit auch im Winter kurze Versorgungslinien aufgebaut werden können, sollten mindestens drei Depots zum Einsatz kommen.

Der Computer rechnet innnerhalb einer Sekunde alle möglichen Versorgungszustände aus. Das Ergebnis können Sie der Einheitenübersicht entnehmen. Befindet sich eine eigene Einheit direkt neben einer feindlichen Einheit (Kontrollzone, näheres siehe Kapitel 8.5. Die Bewegungsphase), so wird der Versorgungsstatus um 40 V.G. gekürzt.

8.4.3.2. Die Verteilung von Versorgungsgütern (V.G.)

Je nach Versorgungsstatus kann jede Einheit unterschiedlich viele V.G. erhalten. In der Versorgungsphase muß der Spieler deshalb jeder Einheit V.G. zuteilen. Dies geschieht mit Hilfe einer logaritmischen Tabelle, wie sie in Kapitel 2.3. Tastatureingabe beschrieben ist. Dazu fragt der Computer alle Einheiten ab, die V.G. erhalten können. Es werden die gesamten verfügbaren V.G. und der Bedarf der Einheit angezeigt und der Spieler kann frei entscheiden, wieviele V.G. er jeder Einheit individuell zuordnen möchte.

8.4.3.3. Versorgungsmangel

Zu Beginn der ersten Versorgungsphase eines jeden Spielers verbraucht jede Einheit insgesamt zehn V.G. zur Sicherung der allgemeinen Grundversorgung (Wasser, Lebensmittel, etc.). Wenn nach der Zuteilung neuer V.G. die Anzahl der V.G. letztendlich auf Null sinkt, so wird die Einheit wegen Versorgungsmangel aufgelöst und ist somit verloren. Beachten Sie bitte dementsprechend, daß Ihre Einheiten sich immer in der Nähe eines Depots aufhalten.

8.4.4. Die Bewegungsphase

Jede Einheit wird vom Computer einzeln angesprochen und der Spieler kann bestimmte Befehle übermitteln. Durch die 'F1'-Taste kann man zwischen den einzelnen Einheiten hin- und herschalten.

Durch die Betätigung der Richtungstasten kann man die aktuelle Einheit in die entsprechende Richtung bewegen. Jede Bewegung kostet Bewegungspunkte (BP) und Versorgungsgüter (V.G.). Genauere Angaben dazu finden Sie im Anhang. Wenn eine Einheit zu geringe BP oder V.G. besitzt, so kann Sie keine Bewegung mehr durchführen. Weiterhin werden vom Ausdauerwert die Anzahl der verbrauchten Bewegungspunkte für das Betreten eines Feldes abgezogen.

Pioniere können als einzige Einheit in Flußfelder ziehen. Wenn ein Pionier sich in einem Flußfeld befindet, so fragt der Computer im nächsten Spielzug, ob diese Pionier-Einheit eine Brücke bauen soll. Falls Sie die Frage positiv beantworten, verliert die Pionier-Einheit alle BP und baut eine Brücke über den Fluß. Weiterhin kostet diese Aktion 20 V.G. und 5 Ausdauerpunkte.

Feindliche Einheiten bezitzen eine Kontrollzone. Alle acht umliegenden Felder, die eine Feindeinheit umgeben, bilden deren Kontrollzone. In diesen Zonen übt der Feind eine gewisse Kontrolle aus und der agierende Spieler kann nicht ohne weiteres diese Felder betreten.

Falls eine eigene Einheit in eine feindliche Kontrollzone hineinzieht, so verliert sie für diesen Spielzug alle Bewegungspunkte. Allerdings kann man nur dann gegnerische Einheiten angreifen, wenn sich diese in der eigenen Kontrollzone befinden.

Zu Beginn jeder Bewegungsphase erhalten alle Einheiten neue BP, abhängig vom aktuellen Moralwert. Falls eine Einheit nur 75 Moralpunkte bezitzt, so sinkt die Bewegungsfähigkeit dementsprechend um 25 Prozent. Das Maximum an BP wird in Klammern in der Einheitenübersicht neben dem aktuellen Wert aufgeführt.

Wenn eine Einheit neben einem oder mehreren Depots steht, können Sie diese Einheit mit neuen Versorgungsgütern ausrüsten. Drücken Sie bitte dazu die Taste "V". Der Computer wird jedes angrenzende Depot abfragen und Sie können über die +/- Tasten V.G. austauschen. Mit der 'RETURN'-Taste wird die Eingabe beendet.

8.4.5. Die Verstärkungsphase

Während der Kampfphase werden einige Einheiten Kampfstärkepunkte verlieren. Allerdings werden nicht alle Punkte als direkte Verluste bewertet. Ein gewisser Prozentsatz, abhängig vom Administrations- und Erfahrungswert des Conquestadors, kehren als versprengte Truppenteile (die zuvor als Verluste deklariert worden sind) wieder als Ersatzeinheiten zurück.

Einzelne Kampfstärkepunkte können dann auf angeschlagene Einheiten bis zum Maximum verteilt werden, wenn diese sich gleichzeitig in Versorgung befindet. Allerdings gibt es für jede der Waffengattungen Infanterie, Kavallierie, Artillerie und Pioniere einen speziellen Pool. Z.B. können Infanterie-Einheiten nicht mit Kavallerie-Ersatzeinheiten aufgebaut werden.

Durch die +/- Tasten können Sie Ihren Truppen Ersatzeinheiten zuführen. Dabei gehen Erfahrungspunkte verloren (siehe Rekrutierung von neuen Truppen während der Aktions-Phase). Der Computer gibt die vorhandenen Ersatzeinheiten im unteren Bildschirmfenster aus. Jede angeschlagene Einheit wird separat vom Computer angesteuert. Mit der 'Return'-Taste wird die aktuelle Eingabe beendet.

8.4.6. Die Kampfphase

8.4.6.1. Allgemeines

Jede feindliche Einheit, die in einer eigenen Kontrollzone steht, kann in dieser Phase angegriffen werden. Bewegen Sie mit Hilfe der Richtungstasten den Cursor auf die Einheit, die Sie angreifen wollen und drücken Sie die 'F1'-Taste. Der Computer wird nun alle in Frage kommenden Kampfeinheiten anzeigen. Der Spieler kann nun mit JA/NEIN Entscheidungen eine oder mehrere seiner Einheiten in den Kampf schicken.

Wenn Sie den Cursor über den Bildschirm bewegen, so werden die allgemeinen Daten im Informationsfenster angezeigt. Falls der Cursor über einer Einheit steht, so werden deren Werte ausgegeben.

Es können nur Gouverneure, Generäle, Infanterie, Kavallerie, Artillerie oder Pioniere in den Kampf geschickt werden. Diese Einheiten müssen noch genug Ausdauer und Versorgungsgüter besitzen. Jede Einheit benötigt pro eigenen Kampfpunkt 5 V.G., um an einem Kampf teilnehmen zu können.

Wie beim strategischen Kampf müssen die Spieler sich für eine Angriffs- bzw. für eine Verteidigungs-Strategie entscheiden. Die Verluste werden ähnlich berechnet. Im taktischen Kampf allerdings wird die Kampfkraft des Angreifers und die des Verteidigers anders ermittelt. Näheres dazu in den folgenden Kapiteln.

8.4.6.2. Berechnung der Kampfstärken

Als erstes wird der Kampfwertmultiplikator berechnet. Als Grundlage hierfür wird die Kampfkraft einer Einheit genommen. Jedes Gelände besitzt einen unterschiedlichen Verteidigungswert. Der Kampfwert des Verteidigers wird mit diesem Wert multipliziert.

Im Anhang sind dazu mehrere Tabellen zur näheren Erläuterung angegeben. Jede Einheit benötigt für die Verteidigung zwei Versorgungsgüter pro vorhandenen Kampfstärkepunkt. Sollte eine angegriffene Einheit zuwenig V.G. besitzen, so wird ihr Kampfwert halbiert.

Danach wird der Zustandsmultiplikator errechnet. Jede Waffengattung besitzt einen bestimmten Grundwert:

0 - Depot
1 - Kolonist
1 - Transporter
2 - Infanterie
3 - Pioniere
4 - Artillerie
5 - Kavallerie
6 - Conquestador

Der Verteidiger addiert 10 Prozent seiner Erfahrungspunkte zu diesem Wert, der Angreifer 8 Prozent seiner EP. Weiterhin werden für beide Seiten 4 % des Moralwertes hinzuaddiert. Jede gegnerische Einheit, die an einer sich verteidigenden Einheit angrenzt, addiert jeweils zwei Punkte zum Zustandsmultiplikator des Verteidigers.

Jede Einheit, die nicht am Angriff teilnimmt, addiert drei Punkte zum Wert des Angreifers. Jede Artillerie-Einheit, die am Kampf teilnimmt, addiert nochmals 10 Prozent zum aktuellen Wert hinzu.

Nun wird der Kampfwertmultiplikator mit dem jeweiligen Zustandsmultiplikator bei jeder Seite miteinander multipliziert und mit einem stabilen Faktor (20) dividiert. Als Ergebnis erhält man die Gefechtspunkte des Angreifers und die des Verteidigers. Die Gefechtspunkte können sich je nach Jahreszeit noch verringern.

8.4.6.3. Die Verlustberechnung

Je nach gewählter Angriffs- bzw. Verteidigungsstrategie werden die Verluste nach den erzielten Erfolgen berechnet. Wenn man der gegnerischen Seite 10 Prozent Trefferverluste zufügt, so stellt diese Zahl immer nur einen Maximalwert dar. Jede Trefferquote kann bis zu 66 Prozent intern verringert werden. Im Anhang wird ein ausführlich beschriebenes Beispiel einen durchschnittlichen Kampfverlauf erläutern.

Die errechneten Verluste werden auf die teilnehmenden Einheiten gleichmäßig verteilt, wobei mit den unerfahrenen Einheiten begonnen wird. Je nach dem Administrations- und Erfahrungswert des Conquestadors werden einige der Verluste später wieder als Ersatzeinheiten zurückkehren können.

Falls sich hinter dem Ergebnis aus der Kampfstrategietabelle ein Stern befindet, so muß sich die verteidigende Einheit ein Feld zurückziehen, sofern sie nicht vernichtet wurde. Durch die Richtungstasten wird das entsprechende Feld bestimmt. Kann sich eine Einheit nicht zurückziehen, so wird sie vernichtet. Auch eine angreifende Einheit muß sich unter Umständen zurückziehen. Dabei gelten die gleichen Regeln wie für den Verteidiger.

Wenn eine verteidigende Einheit vernichtet wird, so kann der Angreifer eine oder mehrere Einheiten in das neu eroberte Feld vorrücken lassen. Zuerst werden alle Kavallerie-Einheiten vom Computer abgefragt. Durch eine JA/NEIN Entscheidung wird die angewählte Einheit in das eroberte Feld vorrücken. Kavallerie kann allerdings zwei Felder weit marschieren. In diesem Fall muß noch eine weitere Richtungsangabe getätigt werden. So können je nach Situation mehrere Kavallerie-Einheiten und eine normale Truppe vorrücken.

Für jeden vernichteten gegenerischen Kampfpunkt werden zwei und für jeden verlorenen eigenen Kampfpunkt wird ein Erfahrungspunkt gleichmäßig auf die am Kampf teilnehmenden Einheiten verteilt. Dies gilt für beide Seiten. Dabei werden die Einheiten, die die geringste Erfahrung besitzen, bevorzugt. Für jede vernichtete Einheit werden zusätzlich Siegpunkte vergeben.

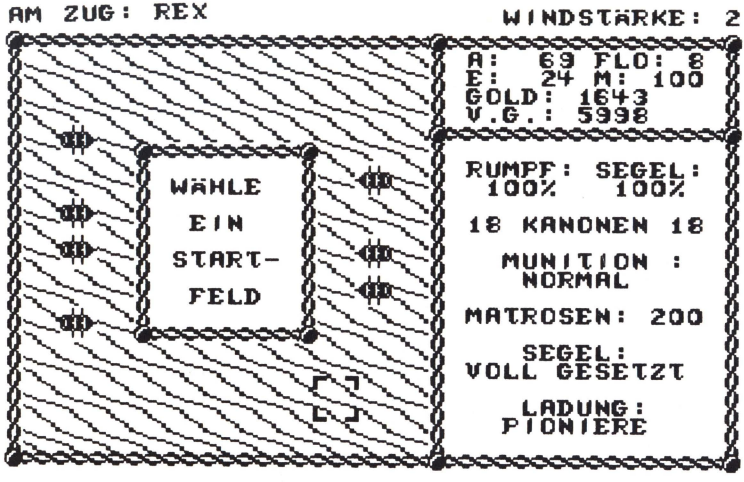
Die Anzahl der Siegpunkte wird wie folgt berechnet: Anschaffungskosten dividiert durch 5. Eine eliminierte Artillerie-Einheit würde demnach 5 Siegpunkte einbringen. Für jede vernichtete Einheit oder wenn sich eine Einheit zurückziehen muß, werden dem Besitzer 5 Moralpunkte aberkannt und den gegnerischen Einheiten gutgeschrieben.

8.4.7. Siegbestimmung

Ein Kampf ist entschieden, wenn der kommandierende Conquestador getötet wird. Dem siegreichen Spieler werden 20 Siegpunkte und dessen Conquestador ein Administrationspunkt und gegebenenfalls die eroberten Versorgungsgüter und Goldstücke gutgeschrieben. Wenn sich gegnerische Truppen ergeben müssen, weil deren Conquestador eliminiert wurde, werden ebenfalls die normalen Siegpunkte für die Vernichtung dieser Truppen gutgeschrieben. Diese Regelungen treffen ebenfalls auf die strategische Variante zu. Das Spiel wird danach ganz normal weiterfahren.

9. Der Seekampf

9.1. Der Bildschirm



In der ersten Bildschirmzeile wird der aktuelle Spieler sowie die zur Zeit vorherrschende Windstärke angezeigt. Die linke Hälfte des Bildschirms ist für das Kampfareal reserviert. Rechts davon befinden sich zwei Informationsfenster. Im oberen Feld werden i.d.R. die Eigenschaftswerte des Admirals ausgegeben. Die Abkürzungen stehen für:

```
  A   = Administration
 FLO  = Anzahl Schiffe
  E   = Erfahrung
  M   = Moral
Gold  = Anzahl Goldvorräte
V.G.  = Anzahl Versorgungsgüter
```

Das darunterliegende Feld dient dazu, dem Spieler Informationen über einzelne Schiffe, auftretene Schäden oder Befehle zu geben. Eine nähere Erläuterung dazu finden Sie in den nächsten Kapiteln.

Sollten zwei Computergegner einen Seekampf austragen, so können Sie durch einen beliebigen Tastendruck die Bildschirmanzeige beschleunigen oder verlangsamen.

9.2. Ablauf

Zu Beginn müssen die Spieler ihre Schiffe im Seegebiet stationieren. Dies geschieht abwechselnd: Schiff für Schiff - Spieler für Spieler. Die Position wird durch den Cursor bestimmt, der durch die normalen Richtungstasten oder durch die Cursor-Tasten (rechts unten auf der C64-Tastatur) bewegt werden kann. Die 'Return'-Taste legt schließlich das Startfeld fest. Sollte ein Spieler mehr Schiffe besitzen als sein Gegner, so wird nur er zum Schluß dieser Aufstellungsphase angesprochen.

Nach Aufstellung der Schiffe können die Spieler ihren Schiffen verschiedene Befehle übermitteln. Dabei kann jedes Schiff allerdings nur ein Befehl pro Zugimpuls durchführen. Nach der Befehlseingabe wird das Schiffe den Befehl sofort ausführen. Sobald jedes Schiff einen Befehl erhalten hat, ist dieser Zugimpuls beendet und der Gegner ist an der Reihe.

Pro Zugimpuls werden für jedes Schiff 5 Versorgungsgüter verbraucht. Jede abgefeuerte Breitseite kostet ebenfalls 5 V.G. Der Kampf wird solange durchgeführt, bis eine der folgenden Situationen eintritt:

a) Ein Spieler besitzt keine Versorgungsgüter mehr.
b) Ein Spieler hat alle Schiffe verloren.
c) Im Kampfareal befinden sich nur noch die Schiffe eines Spielers.

Die Gegenseite wird dann die Seeschlacht gewinnen. Es kann allerdings durchaus vorkommen, daß beide Kontrahenten sich gegenseitig versenken.

9.3. Die Schiffsdaten

Jedes Schiff besitzt verschiedene Eigenschaftswerte. Bevor ein Spieler seinem Schiff einen Befehl erteilt, werden die folgenden Informationen auf dem Bildschirm ausgegeben:

Rumpf: 90 %

(Zustand der Bordwände, in diesem Fall mit 10 % Schaden)

Segel: 80 %

(Zustand des Schiffstakelage, in diesem Fall mit 20 % Schaden)

16 Kanonen 17

(Anzahl der verfügbaren Kanonen, jeweils Backbord und Steuerbord getrennt angegeben, maximal 18 je Bordwand.)

Munition: Schrapnell

(Munitionsart, die abgefeuert werden soll. Es wird unterschieden zwischen Normal und Schrapnell.)

Matrosen: 170

(Anzahl der an Bord befindlichen Matrosen, maximal 200 Mann.)

Segel: voll gesetzt

(Diese Information spiegelt die Geschwindigkeit des Schiffes wieder. Es werden drei Zustände unterschieden: voll, halb oder eingeholt.)

Ladung: Depot

(Jedes Schiff kann eine militärische Einheit transportieren, die der Admiral mit sich führt.)

9.4 Die Schiffssteuerung

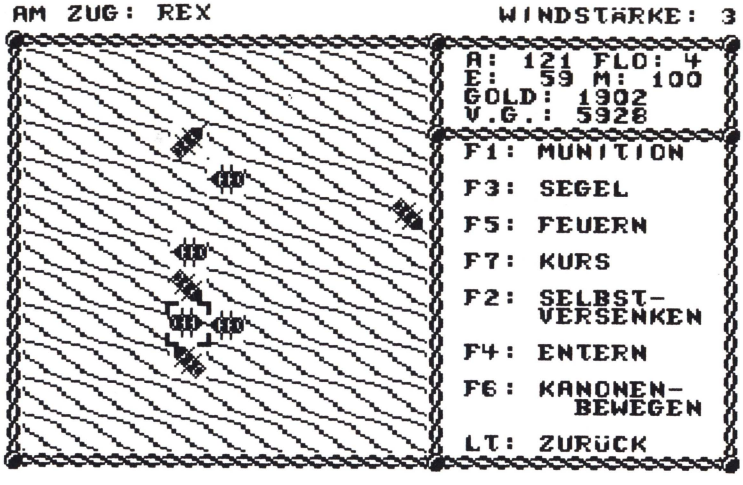
9.4.1. Allgemeines

Der Computer spricht jedes Schiff des Spielers einzeln an. Durch die 'F7'-Taste kann der Spieler von einem Schiff zum anderen hin- und herschalten. Jedes Schiff, das bereits einen Befehl erhalten hat, wird grau dargestellt und wird vom Computer nicht mehr angesprochen.

Durch die 'F2'-Taste können Sie den aktuellen Impuls vorzeitig beenden, d.h. Ihre Schiffe werden einfach weiter geradeaus segeln und keinen Befehl mehr durchführen. Vorsicht: Es kann durchaus passieren, daß sich bei dieser Aktion zwei Ihrer Schiffe gegenseitig rammen!

Mit der 'F5'-Taste gelangt der Spieler in das Befehlsmenü. Es können bis zu sieben verschiedene Befehle gegeben werden. Befehlsarten, die zur Zeit nicht durchführbar sind, werden vom Computer nicht angezeigt. Jedes Auswahlmenü kann durch die Leertaste wieder verlassen werden.

9.4.2. Die Befehle



9.4.2.1. Munition

Durch diesen Befehl können Sie die abzufeuernde Munitionsart wechseln, bzw. die Zielausrichtung der Kanonen. Normale Munition wird gegen feste Ziele wie Bordwände eingesetzt und richtet dementsprechend an dieser Stelle mehr Schaden an als in der Takelage. Schrappnell-Munition ist bestens dafür geeignet, die Segel eines gegnerischen Schiffes in Fetzen zu schießen. Durch ihre Splitterwirkung kann man kaum daneben zielen. Allerdings ist die Durchschlagskraft dieser Munitionsart - relativ gesehen - geringer als die der normal verwendeten Kanonenkugeln. Deshalb werden Schrappnellgeschosse am Schiffsrumpf nur geringen Schaden anrichten.

9.4.2.2. Segel

Es gibt drei verschiedene Möglichkeiten, die Geschwindigkeit eines Ihrer Schiffes zu regeln: Sie können die Segel voll oder halb setzen oder ganz einholen. Beim Letzteren wird das Schiff zum Stillstand gebracht. Solange Segel gesetzt sind, wird sich das Schiff fortbewegen. Je nach Windstärke wird die zurückgelegte Strecke sehr unterschiedlich ausfallen. Die Anzahl der Felder wird wir folgt berechnet: (Windstärke + 1) multipliziert mit dem Zustand der Segel sowie unter Berücksichtigung der aktuellen Takelage. Beispiel:

Windstärke: 3 Segel: halb Zustand der Segel: 50 %

Dies ergibt: (3+1) * 0.5 * 50 % = 1

Das o.g. Schiff würde sich bei dieser Konstellation um ein Feld weiterbewegen. Sollte der berechnete Wert unter 1 fallen, so entscheidet der Zufall darüber, ob das Schiff noch weitersegeln kann. Die Wahrscheinlichkeit sinkt jeweils bei höheren Segelschaden.

Um eine Segelformation ändern zu können, benötigt ein Schiff mindestens 40 Matrosen. Falls der Zustand der Segel weniger als 30 % beträgt, so sind die Segel zerstört und das Schiff ist zur Bewegungslosigkeit verdammt!

Falls der Wasserweg durch ein anderes Schiff versperrt wird, so wird das andere Schiff gerammt. Beide Schiffe werden einigen Schaden hinnehmen müssen. Das gerammte Schiff wird dabei mehr Schaden erleiden, wenn es seitlich gerammt wird. Ein hoher Erfahrungswert verringert die Schäden auf beiden Seiten.

Falls sich ein Schiff aus dem Kampfareal hinaus bewegt, wird es einige Runden später wieder erscheinen. Der entsprechende Spieler muß dabei wieder eine Startposition angeben. Während dieser 'Verschnaufpause' werden die Matrosen einige Reparaturen am Schiff vornehmen. Dabei ist ein hoher Erfahrungs- und Administrationswert von großen Vorteil!

9.4.2.3. Feuern

Durch diesen Befehl können Sie die Bordkanonnen sprechen lassen. Alle erreichbaren, gegnerischen Schiffe werden blinkend angezeigt. Ihre Kanoniere können jeweils ein Schiff zu jeder Seite unter Beschuß nehmen. Sollten mehrere Schiffe als Ziele in Frage kommen, so müssen Sie einen entsprechenden Gegner auswählen. Dies geschieht mit Hilfe der Funktionstasten (Befolgen Sie dafür bitte die Anweisungen des Computers).

Die Effektivität Ihrer Kanoniere hängt in erster Linie von der Anzahl der verfügbaren Kanonen ab, sowie vom Erfahrungs- und Administrationswert und der Entfernung. Glücksfaktor Zufall spielt auch eine kleine Rolle. Weiterhin muß jede Kanone von mindestens vier Matrosen bedient werden. Sollten sich nicht genügend Matrosen an Bord befinden, so fallen einige Kanonen aus.

Wie beim Rammen wird dabei eine Schadensmeldung ausgegeben. Der Cursor wird über das jeweilige Schiff positioniert. Die angezeigten Werte sprechen für sich. Wenn der Rumpfzustand unter 50 % sinkt, so kann das Schiff bei jeder Gelegenheit sinken. Für das Versenken von Schiffen werden 10 Siegpunkte gutgeschrieben, die Moral steigt um zwei Punkte an und die Erfahrung nimmt um 5 Punkte zu. Die Moral des Gegners sinkt um zwei Punkte.

9.4.2.4. Kurs

Mit diesem Befehl können die Spieler die Richtung ihrer Schiffe ändern. Falls die Segel eingeholt wurden, so steht stattdessen der Befehl "Beten" auf dem Bildschirm. Man kann nur die Richtung wechseln, wenn das Schiff sich mit gesetzten Segeln bewegt. Wenn Sie einem Schiff keinen Befehl erteilen möchten, so können Sie durch die Funktion "Beten" oder "Kurs halten" die Befehlseingabe beenden. Jede Richtungsänderung läßt das Schiff um 45 Grad nach Steuerbord (rechts) oder Backbord (links) schwenken. Das Schiff wird dann entsprechend seiner Geschwindigkeit in die entsprechende Richtung bewegen. Aber Vorsicht ist geboten, denn allzu leicht können dabei eigene Schiffe gerammt werden!

9.4.2.5. Selbstversenkung

Manchmal ist es von Vorteil, wenn mann alle eigenen Schiffe zerstört, um sie nicht in die Hände des Gegners fallen zu lassen. Dieser Befehl sollte allerdings mit Bedacht gewählt werden, denn nicht jede Schlacht ist zu Beginn schon entschieden. Man sollte die Hoffnung nie aufgeben!

9.4.2.6. Entern

Das Entern von gegnerischen Schiffen ist sicherlich eine der interessantesten Spielvariationen, die diese Simulation zu bieten hat.

Zum Entern muß das gegnerische Schiff sich auf der Backbord- oder Steuerbordseite befinden. Die momentane Richtung des feindlichen Schiffes spielt dabei keine Rolle. Das eigene Schiff kann nur einen Enterversuch unternehmen, wenn es selbst eine Infanterie- oder Pionier-Einheit an Bord hat. Können zwei Schiffe gleichzeitig geentert werden, so muß der Spieler über die Funktionstasten ein bestimmtes Ziel aussuchen. Befolgen Sie bitte dafür die Anweisungen des Programms.

Über Erfolg oder Mißerfolg entscheiden die Eigenschaftswerte des eigenen und die des gegnerischen Admirals sowie die eigene Entermannschaft und die Besatzung des feindlichen Schiffes. Ein hoher Erfahrungs- und Administrationswert sowie eine gute Moral sind von Vorteil.

Weiterhin ist ein feindliches Schiff leichter zu Entern, wenn es neben der normalen Besatzung keine weiteren Truppen an Bord hat. Eine Entermannschaft, die gegen die Besatzung und einer gut ausgebildeten Infanterie-Einheit kämpfen muß, wird es naturgemäß sehr schwer haben. Außerdem sind für das Entern Pioniere besser geeignet als eine normale Infanterie-Einheit.

Wird ein gegnerisches Schiff erfolgreich geentert, so fällt es in den Besitz des Siegers. Ein kleine Prisenmannschaft wird das Schiff kommandieren. Das erfolgreiche Entern eines Schiffes wird mit 20 Siegpunkten, 5 Moral- und 10 Erfahrungspunkten bedacht. Dem Gegner werden 5 Moralpunkte abgezogen.

Sollte der Enterversuch fehlschlagen, so ist die eigene Entermannschaft vernichtet worden. Wenn man ein Schiff entern möchte, daß selbst eine Pionier- oder Infanterie-Einheit an Bord hat, so kann es durchaus passieren, daß der Feind einen Enterversuch auf das eigene Schiff unternimmt. Es ist natürlich peinlich, wenn der Gegner das eigene Schiff beim Gegenangriff übernimmt. Diese erfolgreiche Aktion wird mit 20 Siegpunkten, 6 Moral- und 3 Erfahrungspunkten bedacht. Dem Angreifer werden 6 Moralpunkte abgezogen.

Wenn ein Schiff mit einer Depot- oder Transport-Einheit erorbert wird, so erhält der Sieger anteilig die vorhandenen Versorgungsgüter oder Goldvorräte sowie die dazugehörende Logistiktruppe. Beispiel: Der Gegner besitzt zwei Transport-Einheiten auf seinen Schiffen. Davon wird beim Entern eins erobert. Der Sieger erhält die Hälfte des Goldes sowie die Transport-Einheit.

Normalerweise kann ein Admiral nur acht Schiffe besitzen. Durch Entern kann diese Zahl allerdings bis auf 15 Schiffe erhöht werden. Erlangt ein Admiral durch Entern mehr als 15 Schiffe, so müssen die überzähligen Schiffe aufgegeben werden. Die Spieler sind also in der Lage, sich regelrechte Galeones- oder Piratenflotten aufzubauen, indem sie ihre Strategie auf das Entern von Schiffen konzentrieren.

Nur durch Entern können z.B. die schweren Goldtransportschiffe erobert werden. Admiräle, die mehr als acht Schiffe kommandieren, sind bestens dazu geeignet, die Goldsendungen aus den Kolonien zu beschützen oder selbst als Piratenjäger oder gar als Pirat eingesetzt zu werden.

9.4.2.7. Kanonen bewegen

Mit diesem Befehl können Sie Kanonen von der Backbordseite nach Steuerbord oder umgekehrt verlegen lassen. Dies ist dann nützlich, wenn auf einer Seite die Kanonen auf lange Sicht nicht mehr benötigt werden und die andere Seite zuviele Kanonen verloren hat. Die maximale Anzahl der Kanonen pro Seite liegt weiterhin bei 18 Stück. Zum Verteilen der Kanonen befolgen Sie bitte die Anweisungen des Programms.

9.5. Der Sieg

Eine Seeschlacht wird beendet, sobald einen der Kontrahenten die Versorgungsgüter ausgegangen sind oder keine Schiffe mehr im Kampfareal besitzt. Der Sieger erhält 20 Siegpunkte gutgeschrieben. Die Moral steigt um 5 Punkte an und die Erfahrung wird um 10 Punkte erhöht. Weiterhin erhält der Admiral einen Administrationspunkt dazu.

Falls dem Feind die Versorgungsgüter ausgegangen sind, so erobert der siegreiche Admiral alle restlichen Schiffe. Sollten alle Schiffe im Seegebiet zerstört oder erobert worden sein, so fallen ebenfalls die gegnerischen Schiffe, die sich außerhalb des Kampfareals befinden, in die Hand des Siegers.

Wenn der unterlegende Admiral noch Gold oder V.G. besitzen sollte, so fallen diese ebenfalls an den Sieger. Weiterhin kann es vorkommen, daß der vernichtete Admiral einen anderen Conquestador an Bord hatte. Deren Goldreserven und V.G. werden zusätzlich erobert. Aufgeladene Conquestadoren befinden sich auf der Unterstützungsflotte eines Admirals. Diese Flotten bestehen aus mehreren kleinen Schiffen, die nur untergeordenete Aufgaben erfüllen können. Da sie nicht am Seekampf teilnehmen können, werden sie im Spiel nicht weiter bedacht.

10. Der Szenario-Generator

10.1. Allgemeines

Mit dem Szenario-Generator kann man leicht eigene Landformationen vordefinieren. Z.B. könnte man die Küsten des uns bekannten Mittelmeerraumes vorgeben und das dahinterliegende Gelände mit unbekannten Feldern belassen. Die Spieler würden dann in diesem Beispiel auf Sizilien starten. Sie sehen, Ihrer Phantasie stehen alle Wege offen.

Bevor Sie mit dem Szenario-Generator eigene Szenarien erstellen wollen, sollten Sie vorher unbedingt vom Computer eine spezielle Szenario-Disk installieren lassen. Wie bei der Save-Diskette wird hier auch ein bestimmtes Diskettenformat verwandt. Sie können keine Szenarien auf beliebigen Disketten abspeichern!

10.2. Die Befehle

10.2.1. Laden

Durch diesen Befehl sind Sie in der Lage, eigene oder andere Szenarien in das Generator-Programm zu laden und nach Belieben zu verändern. Für eigene Szenarien muß allerdings vorher vom Programm eine spezielle Szenario-Disk installiert worden sein. Das Programm kann nur Szenarien nachladen, die das vorgegebene Datenformat auf der Diskette besitzen.

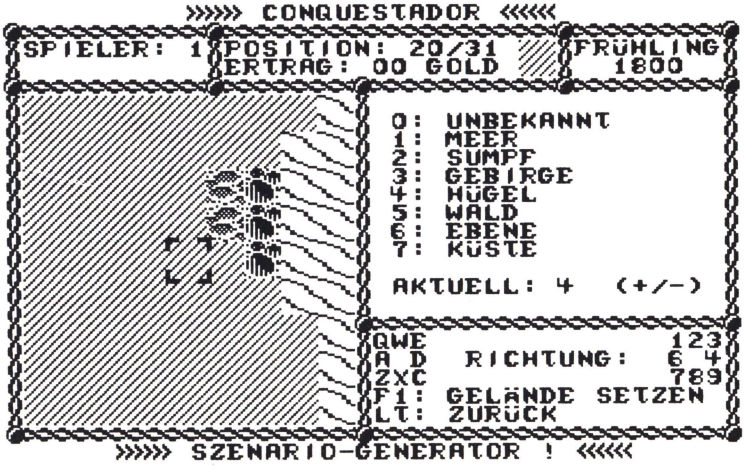
Auf einer Szenario-Disk finden bis zu neun verschiedene Szenarien Platz. Diese Szenarien sind mit den Ziffern 1 bis 9 gekennzeichnet. Auf jeder Szenario-Disk befindet sich zusätzlich das Original-Szenario, welches mit der Kennziffer 0 versehen ist. Dadurch sind Sie stets in der Lage, ein nicht gewünschtes Szenario durch das Start-Szenario zu ersetzen. Falls ein neues Spiel begonnen wird, so wird das Szenario aktiviert, das sich zur Zeit im Rechner befindet. Um ein Szenario zu laden, müssen Sie dessen Kennnummer angeben. Im weiteren Verlauf befolgen Sie bitte die Anweisungen des Computers.

10.2.2. Speichern

Dieser Befehl erlaubt es Ihnen, selbst erstellte Szenarien auf einer vom Computer installierten Szenario-Disk abzuspeichern. Um ein Szenario abzuspeichern, befolgen Sie bitte die Anweisungen des Computers. Ein bereits vorhandenes Szenario mit der gleichen Kennziffer wird eventuell überschrieben. Das Start-Szenario mit der Bezeichnung 0 kann nicht überschrieben werden!

Um ein Szenario zu speichern, müsssen Sie dessen Kennnummer und einen Namen eingeben. Im weiteren Verlauf befolgen Sie bitte die Anweisungen des Computers.

10.2.3. Erstellen



Die Bildschirmmaske des Szenario-Generators besitzt das bekannte Format. Im oberen Informationsfenster werden die acht Grundterrain-Arten aufgeführt. Mit den +/- Tasten kann die aktuelle Geländeart eingestellt werden. Sie können allerdings nur unkolonisierte Geländetypen verwenden.

Mit Hilfe der Richtungstasten können Sie den Cursor frei über die Landkarte bewegen. Durch die Taste 'F1' wird die eingestellte Terrainart auf der Landkarte unter dem Cursor gesetzt. Dabei sollten Sie allerdings die folgenden Regeln beachten:

a) Wasserfelder können nur gesetzt werden, wenn in der unmittelbaren Umgebung bereits Wasser vorhanden ist.

b) Küstenfelder können nur direkt neben Wasserfelder gesetzt werden.

c) Versuchen Sie möglichst realistische Geländeformationen zu bilden. Bei bestimmten Konstellationen werden die Computergegner vor unverhofften Schwierigkeiten gestellt. Aber keine Angst: Columbus und Co. werden weiterhin ihr Bestes geben...

10.2.4. Disk anlegen

Sie können selbst erstellte Szenarien nur auf einer, vom Computer speziell angelegten, Szenario-Disk abspeichern. Wählen Sie diese Funktion, um sich eine derartige Disk installieren zu lassen. Zu diesem Zweck benötigen Sie eine Leerdiskette. Bitte befolgen Sie dafür die Anweisungen des Programms.

10.3. Die Szenario-Diskette

Zum Spiel "Conquestador" gibt es für den Commodore 64 eine Szenario-Diskette. Wir haben unsere besten Ideen in neun interessante und unterschiedliche Szenarien verwirklicht. Die Szenarien sind auf der Diskette mit Namen und einem Zahlenblock versehen. Der Zahlenblock spiegelt wieder, für welche Spieler ein Szenario am besten geeignet ist. Ein 1 bedeutet, daß vorzugsweise Spieler 1 aktiviert werden sollte, usw...

Diese Szenario-Diskette liegt dem Original-Spiel nicht bei und muß extra bestellt werden:

Hardware: Commodore 64/128 mit Diskettenlaufwerk
Software: nur lauffähig in Verbindung mit dem Spiel "Conquestador"
Bestellnummer: C2/01801
Empfohlener Verkaufspreis: 20 DM

Sie können diese Diskette im gut sortierten Fachhandel oder direkt bei der GERMAN DESIGN GROUP bestellen. Einfach einen Verrechnungsscheck (Rechnungsbetrag: 20 DM) an unsere Adresse senden:

German Design Group
Stichwort: "SD-Conquestador".
Buchholzstraße 17
D-4755 Holzwickede
West-Germany

11. Spieltips

Zu Beginn sollten Sie mindestens je zwei Gouverneure und Admiräle anwerben. Die Gouverneure sind mit mehreren Kolonisten und mindestens einer Pionier-Einheit sowie ein weiteres Depot auszurüsten. Vergessen Sie ebenfalls nicht, Ihre Gouverneure mit ausreichend Gold und Versorgungsgütern auszurüsten. Anschließend lassen Sie Ihre Admiräle die Gouverneure aufladen und segeln Sie mit Ihren Conquestadoren in eine beliebige Richtung. Versuchen Sie mit Ihren Admirälen frühzeitig ein Küstenfeld zu entdecken. Sobald dies geschehen ist, laden Sie die Gouverneure auf diesen Feldern ab. Das weitere Entdecken sollte nun Aufgabe der Gouverneure sein!

In der neuen Welt angekommen, sollten zu Beginn soviele Häfen wie möglich angelegt werden, um den Transport von Gold und Versorgungsgütern reibungslos ablaufen zu lassen. Gehen Sie anschließend mit den Gouverneuren ins Landesinnere und kolonisieren Sie weiträumig das neuerworbene Gelände. Sobald die erste Kolonie eine ansehnlichen Größe angenommen hat, sollten Sie damit beginnen, pro Spielzug alle verfügbaren Steuern einzutreiben und in die Hauptstadt abzutransportieren.

Die Computergegner werden zu Beginn zahlreiche Missionen starten und weitflächig Ländereien entdecken und kolonisieren. Nach zwei bis drei Jahren werden Ihre Mitstreiter auf Sie aufmerksam und ein unerbittlicher Wettstreit um die besten Kolonien und Schiffahrtswege wird Sie in Atem halten. Zu diesem Zeitpunkt sollten Ihre Generäle und Admiräle bestens ausgerüstet sein. Besonders die Seekämpfe werden unerbittlich ausgetragen. Um einen langfristigen Sieg zu erreichen, sind folgende Punkte zu beachten:

a) Schützen Sie Ihre Kolonien mit mehreren Generälen vor etwaigen Invasionen.

b) Sie sollten sehr früh damit beginnen, Ihre Conquestadoren mit dem Gold aus den Kolonien auszurüsten und die Goldreserven in der Hauptstadt nicht allzusehr in Anspruch nehmen.

c) Ihre Goldtransporte auf den Weg in die Hauptstadt werden bevorzugt Ziel Ihrer Gegner sein. Schützen Sie Ihre Transportschiffe mit erfahrenen Galeonsflotten. Ihr persönliches Schicksal wird letztendlich auf hoher See entschieden.

d) Bilden Sie rechtzeitig Reserven an Conquestadoren. Falls Sie zwei oder drei Seeschlachten hintereinander verlieren sollten, so sind Sie für Ihre Gegner nur noch eine Marionette, die Siegpunkte einbringt. Verluste müssen sofort qualitativ ausgeglichen werden!

12. Anhang

12.1. Geländetabelle (Aktions-Phase)

Geländetyp:	Bewegungs-punkte:	Versorgungs-güter:
Unbekannt	2	2
Meer	2	2
Sumpf	16	8
Gebirge	12	6
Hügel	8	4
Wald	6	2
Ebene	4	2
Küste	4	2
Gebirge, kolon.	4	2
Hügel, kolon.	4	2
Wald, kolon.	2	2
Ebene, kolon.	2	2
Hafen	2	2
Siedlung	2	2
Hauptstadt	2	2

12.2. Geländetabelle (Kampfphase)

Geländetyp:	Bewegungs-punkte:	Versorgungs-güter:	Verteidigungs-faktor:
See	-	-	-
Fluß	(4)	12	1/2
Brücke	2	2	1/2
Straße	2	2	1
Siedlung	2	2	2
Festung	2	2	5
Ebene, kolon.	2	2	1
Ebene	4	2	1
Wald, kolon.	4	4	2
Wald	6	4	2
Hügel, kolon.	6	6	3
Hügel	8	6	3
Gebirge, kolon.	8	8	4
Gebirge	10	8	4
Sumpf	12	16	4
Hochgebirge	-	-	-

Bei diagonaler Bewegung oder Angriff: 50 % Mehr-Kosten an Bewegungspunkten (BP) und Versorgungsgütern (V.G.). Diese Regelung gilt auch bei Bewegungen während der Aktions-Phase!

Nur Pionier-Einheiten können Flußfelder betreten. Hochgebirge und Seefelder sind unpassierbar. Brücken können ebenfalls nur Pioniere errichten. Der Verteidungsfaktor gibt an, in welchen Maße die Kampfkraft einer angegriffenen Einheit erhöht wird.

12.3. Die Befehle

Kommandopunkte			Befehl:	Bewegungspunkte		
Go.	Ad.	Ge.		Go.	Ad.	Ge.
1	1	1	Bewegung	?	?	?
16	8	8	Angriff	?	?	?
-	1	-	Conquestador aufnehmen	-	1	-
-	1	-	Conquestador absetzen	-	1	-
1	1	1	Gold aufladen	1	1	1
1	1	1	Gold abladen	1	1	1
4	-	2	Plünderung	?	-	?
1	-	2	Kolonisation	?	-	?
1	-	2	Hafen anlegen	6	-	9
2	-	4	Siedlung bauen	8	-	12
1	-	2	Siedlung vergrössern	4	-	6
1	1	1	Versorgungsgüter kaufen	1	1	1
1	1	1	Versorgungsgüter verkaufen	1	1	1
1	-	2	Ertrag ernten	1	-	2
6	4	4	Rekrutieren	1	1	1
1	1	1	Reorganisation	1	1	1
1	1	1	Zuwendungen	1	1	1
6	4	4	Manöver	10	5	5

Erklärung:

- Befehl nicht verfügbar

? Bewegungskosten siehe Geländetabelle

benötigte Anzahl an KP oder BP

12.4. Die Kosten

Aktion:	benötigte Goldreserven:
Gouverneur anwerben	25 bis 100 Gold
General anwerben	50 bis 100 Gold
Admiral anwerben	75 bis 100 Gold
Infanterie	10 Gold
Kavallerie	20 Gold
Artillerie	25 Gold
Pionier	15 Gold
Flotte	50 Gold
Depot	5 Gold
Transporter	5 Gold
Kolonisation	10 Gold & 100 V.G. pro Kolonist
Hafen anlegen	30 Gold & 1000 V.G.
Siedlung bauen	60 Gold & 2000 V.G.
Siedlung erweitern	40 Gold & 1500 V.G.
Manöver	50 V.G. pro Kampfeinheit
Zuwendungen (+1)	5 Gold für Conquestador je 1 Gold pro Kampfeinheit
Versorgungsgüter	100 V.G. pro 1 Gold (Kauf) 1 Gold pro 200 V.G. (Verkauf)

12.5. Einheiten-Beschreibung

Typ:	Bewegungspunkte:	Kampfstärke:	Zustandsgrundwert:
Flotte	-	100 %	-
Admiral	-	-	-
Gouverneur	12	10	6
General	16	20	6
Infanterie	16	16	2
Kavallerie	24	12	5
Artillerie	12	12	4
Pionier	16	8	3
Depot	12	(2)	(0)
Transporter	16	(2)	(1)
Kolonist	12	(2)	(1)

Erklärung: - nicht relevant
BP oder KS der Einheit
(#) gilt nur in der Verteidigung

12.6. Kampfeffizienz Einheiten und deren Verlustreihenfolge (gilt nur während eines strategischen Kampfes)

Einheit:	Angreifer	Verteidiger	Verlustreihenfolge
Conquestador	100 %	250 %	zuletzt
Infanterie	100 %	200 %	3.
Kavallerie	200 %	100 %	2.
Artillerie	250 %	100 %	4.
Pionier	100 %	150 %	1.
Depot	0 %	50 %	5.
Transporter	0 %	50 %	6.
Kolonist	0 %	50 %	7.

Die Kampfstärken aller Einheiten wird mit den angegebenen Werten modifiziert. Einheiten werden in der angegebenen Reihenfolge eliminiert: Zuerst ein Pionier, dann eine Kavallerie usw.

12.7. Kampfkraftveränderungen während den unterschiedlichen Jahreszeiten und maximale Versorgungsreichweite eines Depots

Jahreszeit	Angreifer	Verteidiger	Versorgungslinie
Frühling	75 %	100 %	4 Felder
Sommer	100 %	100 %	5 Felder
Herbst	75 %	75 %	4 Felder
Winter	50 %	100 %	3 Felder

Erklärung: bei 75 % würde die Kampfkraft um 25 % reduziert!

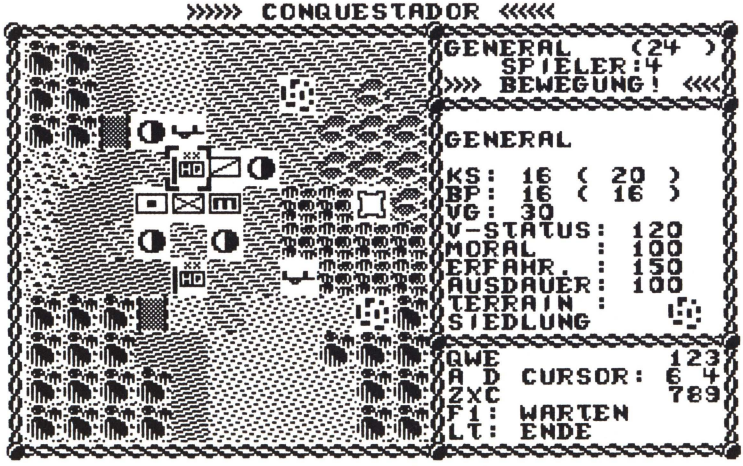
12.8. Tabelle Angriff und Verteidigung

Angriff / Verteidigung	Frontal-angriff:	Flanken-angriff:	Manöver:	List:
Gegenangriff	15 / 15	15 / 10	5 / 20*	20* / 5
Eingraben	5 / 20*	20* / 5	10 / 15	5 / 10
Hinhalten	10 / 10	5 / 20*	20* / 5	10 / 15
Rückzug	20* / 5	10 / 15	15 / 10	15 / 20*

Erklärung: * = Gegenseite verliert eine Einheit (Strategischer Kampf) oder muß sich zurückziehen (Taktischer Kampf).
= Anzahl in Prozent, wieviel Kampfpunkte der Gegner maximal verlieren kann.

Beispiel: 10 / 20 (Angreifer = 100 KP, Verteidiger = 20 KP).
Angreifer fügt 10 Prozent seiner KP (= 10) dem Gegner zu,
Verteidiger fügt 20 Prozent seiner KP (= 4) dem Gegner zu.
Die o.g. Verlustwerte stellen allerdings Maximalwerte dar!

12.9. Kampfbeispiel (Taktisch)



Ein General wird von je einer Infanterie-, Kavallerie-, Artillerie- und Pionier-Einheit angegriffen. Der General hat sich in einer Siedlung zurückgezogen. Dessen rückwärtiger Raum wird von zwei Einheiten gedeckt. Es ist Frühling. Die Werte des Verteidigers:

General

Kampfstärke: 16
Moral: 100
Erfahrung: 150
Versorgungsgüter: 30
Terrain: Siedlung

Kampfwertmultiplikator Verteidiger:

16 (KS) x 2 (Siedlung) = 32 : 2 (wegen Versorgungsmangel) = 16

Zustandsmultiplikator Verteidiger:

6 (Grundwert) + 4 (zwei angrenzende Einheiten x 2)
+ 15 (Erfahrung x 10 %) + 4 (Moral x 4 %) = 29

Gefechtspunkte Verteidiger:

16 x 29 x 100 % (Jahreszeit) = 464 : 20 = 23.2

Die Werte des Angreifers:

Infanterie:		Kavallerie:	
Kampfstärke ....:	16	Kampfstärke ....:	12
Moral .....:	100	Moral .....:	100
Erfahrung .....:	100	Erfahrung .....:	100
Versorgungsgüter:	100	Versorgungsgüter:	100

Artillerie:		Pionier:	
Kampfstärke ....:	12	Kampfstärke ....:	8
Moral .....:	100	Moral .....:	100
Erfahrung .....:	100	Erfahrung .....:	100
Versorgungsgüter:	100	Versorgungsgüter:	100

Kampfwertmultiplikator Angreifer:

16 (KS Infanterie) + 12 (KS Kavallerie) + 12 (KS Artillerie) + 8 (KS Pionier) = 48

Zustandsmultiplikator Angreifer:

2 (Grundwert Infanterie) + 5 (Grundwert Kavallerie) + 4 (Grundwert Artillerie) + 3 (Grundwert Pionier) + 32 (Erfahrung gesamt = 400 x 8 %) + 16 (Moral gesamt = 400 x 4 %) = 62 x 10 % (Artillerie-Unterstützung) = 68.2

Gefechtspunkte Angreifer:

48 x 68.2 x 75 % (Jahreszeit) = 2455.2 : 20 = 122.76

Der Angreifer wählt als Strategie den "Frontalangriff", der Verteidiger "Hinhalten". Das Ergebnis ist ein "10/10". Der Angreifer wird 4 bis 12 Verlustpunkte dem Gegner zufügen. Der verteidigende Conquestador wird dem Angreifer 0 bis 2 Verlustpunkte zufügen können.

12.10. Kampfbeispiel (Strategisch)

Im strategischen Kampf wird die Kampfstärke einer einzelnen Einheit des Conquestadors mit der Kampfeffizienz (KE, siehe Kapitel 12.6.) multipliziert. Weiterhin wird dieser Wert mit 1 Prozent der Moral und des Erfahrungswertes multipliziert. Nun werden die errechneten Werte aller Einheiten aufaddiert und mit dem Jahreszeitfaktor modifiziert.

Zuletzt erhöht jede vorhandene Kampftruppe einer Waffengattung (Infanterie, Kavallerie, Artillerie, Pionier) den aktuellen Wert des o.g. Ergebnisses um 10 Prozent. Die endgültige Summe wird dann durch 4 dividiert. Beispiel:

Ein General greift mit je 3 Infanterie-, Kavallerie-, Artillerie- und Pionier-Einheiten, sowie 2 Depots und 1 Transporter an. Es ist Herbst. Die Moral/Loyalität beträgt jeweils 90 %. Der Administrations-/Erfahrungswert liegt jeweils bei 160.

General : 20 (KS) x 100 % (KE) x 0.9 (Loyal.) x 1.6 (Admin.)

\+ 3 Infanterie: 48 (KS) x 100 % (KE) x 0.9 (Moral) x 1.6 (Erfahrung)

\+ 3 Kavallerie: 36 (KS) x 200 % (KE) x 0.9 (Moral) x 1.6 (Erfahrung)

\+ 3 Artillerie: 36 (KS) x 250 % (KE) x 0.9 (Moral) x 1.6 (Erfahrung)

\+ 3 Pioniere : 24 (KS) x 100 % (KE) x 0.9 (Moral) x 1.6 (Erfahrung)

= 365.76 x 75 % (Jahreszeitfaktor) = 274.32

274.32 + 30 % = 274.32 + 82.30 = 356.62 (3 x 10 % für Infanterie)

356.62 + 30 % = 356.62 + 106.99 = 463.61 (3 x 10 % für Kavallerie)

463.61 + 30 % = 463.61 + 139.08 = 602.69 (3 x 10 % für Artillerie)

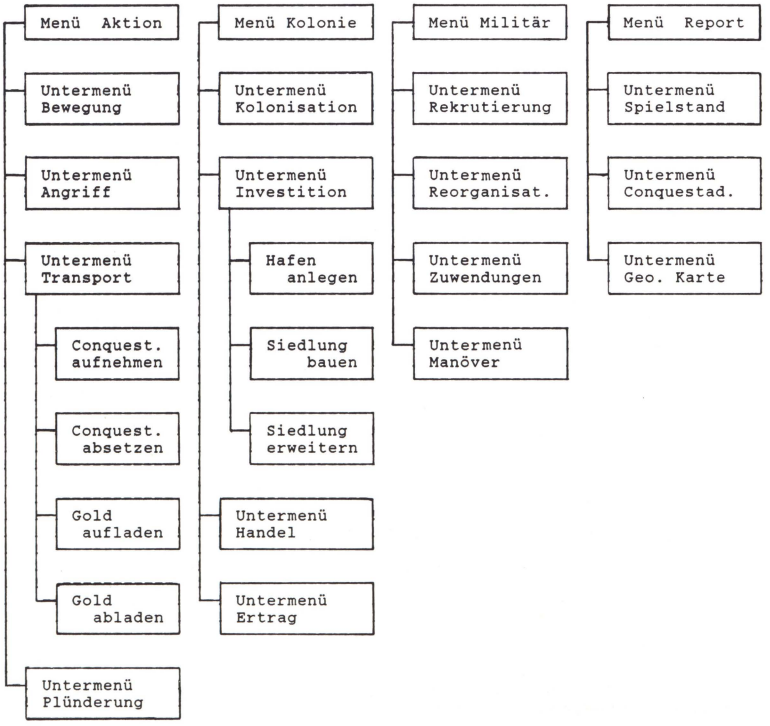
602.69 + 30 % = 602.69 + 180.81 = 783.50 (3 x 10 % für Pioniere)

783.50 : 4 = ca. 196 (effektive Kampfkraft gesamt!)

Beim Verteidiger erfolgt die Berechnung der gesamten Kampfkraft wie beim Angreifer. Die Kampfstärken für Depots, Transporter und Kolonisten werden jeweils hinzugerechnet, da dessen Kampfeffizienz größer Null ist. Im Gegensatz zum taktischen Kampf wird der Verteidigungsfaktor des Geländes jedoch nicht berücksichtigt.

Die Verluste auf beiden Seiten werden im Prinzip genauso berechnet, wie im taktischen Kampf (bezüglich der Kampfstrategien, siehe Kapitel 12.8.). Allerdings fügen je zwei vorhandene Kampftruppen dem Gegner einen zusätzlichen Verlustpunkt zu.

12.11. Die Menü-Steuerung



13. Anmerkungen des Autors

Die Idee zu diesem Spiel entstand im Frühling 1989, als ich ein Brettspiel kennenlernte, das sich mit der Entdeckung und Eroberung Amerikas befaßte. In der Anfangszeit hat mich dieses Spiel im hohen Grade fasziniert. Allerdings waren schon von Anfang an die Grenzen dieses Spiels erkennbar gewesen. Die Landmassen der neuen Welt waren mit den heutigen Küstenlinien identisch. Im Prinzip entdeckte man immer wieder das uns schon lange bekannte Nord- oder Südamerika. Eine Variation war dementsprechend nicht möglich.

Mich reizte die Vorstellung, ein Spiel zu entwickeln, dessen Landkarte bei jedem Neubeginn immer wieder anders gestaltet wurde. So werden die Spieler stets eine völlig neue Welt erforschen müssen.

Nachdem die Frage der Landkartengestaltung gelöst war, habe ich ungefähr ein Jahr gebraucht, um das jetzige Spielsystem mit den Conquestadoren, der Verwaltung der Kolonien und den unterschiedlichen Befehlen zu entwickeln. Viele Ideen wurden erdacht, um letztendlich doch wieder verworfen zu werden. Das ganze Spielsystem mußte so gestaltet werden, daß alle Spieler stets am Spielgeschehen teilhaben konnten. Zuerst war das Design so angelegt worden, daß ein Spieler alle vier Phasen durchspielen mußte, bevor der Nächste an der Reihe war. Dies führte dazu, daß man unter Umständen zwischendurch locker hätte ins Kino gehen können, bevor man selbst wieder zum Zuge kam.

Die Lösung bestand darin, die einzelnen Conquestadoren mit Startnummern zu versehen und sie in dieser Reihenfolge programmtechnisch anzuwählen. Durch das nun entwickelte Impulssytem wurden die Conquestadoren als Befehlsempfänger seriell angesprochen, unabhängig vom jeweiligen besitzenden Spieler. Jeder Spieler konnte nun gebannt am Bildschirm die Aktionen des Gegners verfolgen, um im nächsten Moment selbst eingreifen zu können.

Als das eigentliche Design vollständig entwickelt war und bereits einige Programmroutinen zur Verfügung standen, wurde im Sommer 1990 mit der eigentlichen Programmentwicklung begonnen. Als Hauptproblem stellte sich auf Anhieb der zu geringe Speicherplatz heraus. Durch geschicktes Packen von Daten konnten allerdings die schlimmsten Probleme überwunden werden. Bereits in diesem Stadium mußten einige Features wie Eingeborenen-Stämme und Bergwerke weggelassen werden. Diese zusätzlichen Spielelemente konnten nur noch in Form von Zufallsereignissen verwirklicht werden. Gegen Ende der Programmierung wurde der Platz auf den Disketten eng und weitere, kleine Details mußten ausgespart werden. Schließlich wollten wir die Spieler nicht zu Disk-Jockeys ausbilden.

Ich denke, daß "Conquestador" in der jetzigen Form sehr gut gelungen ist. Die 16-Bit Konvertierungen werden einige Verbesserungen erfahren, die auf dem Commodore 64 nicht möglich waren. Die Programmierer und ich wünschen Ihnen in jedem Fall viele unterhaltsame Stunden beim Entdecken und Erobern der neuen Welt...

Holzwickede, im Juli 1991 R. K. Rien

14. Epilog

"Wir schreiben das Jahr 1815. Es ist Nacht und ich sitze hinter meinen Schreibtisch. Eine innere Unruhe ließ mich nicht einschlafen. Zuviel ist in der letzten Zeit passiert und es gilt die Ereignisse sofort festzuhalten, bevor sie in Vergessenheit geraten.

Fürst Miguel Magellan, Oberbefehlshaber der Königlichen Seestreitkräfte, ist vor wenigen Tagen in den Hafen der Hauptstadt mit seiner neuaufgestellten 28. Armada eingelaufen. Eine wahrhaft riesige Menschenmenge tummelte sich an den Hafenanlagen, um den glorreichen Eroberer der neuen Welt zu begrüßen.

Nach 15 Jahren nun ist es geschafft. Die Welt ist nun kein unbekanntes Phänomen mehr. Die Thesen der Astrologen sind bewiesen - Paradise ist ein kugelförmiger Planet. Weitere unzählige wissenschaftliche Erkenntnisse sind gesammelt worden. Die Forscher werden Jahrzehnte damit verbringen müssen, dieses Material auszuwerten und in Studien umzuwandeln.

Allerdings sind die letzten Jahre auch durch einen unerbittlichen Krieg gekennzeichnet worden. Viele Landkämpfe haben die Kolonien verwüstet und viele tausend Matrosen sind auf hoher See mit ihren zerstörten Schiffen in die Tiefen des Meeres gezogen worden. Das Volk mußte viele Entbehrungen hinnehmen. Zahlreiche Soldaten des Königs werden vermißt oder für tot erklärt.

Aber nun ist dies alles schon Geschichte. Ein Friedensvertrag wurde unterzeichnet und Fürst Miguel Magellan ist gestern zum Vizekönig über die neue Welt ernannt worden. Die Feierlichkeiten dauern noch an. Die Hauptstadt ist seit Tagen ein Hort der ewigen Freuden.

Wie ich die Menschen kenne, wird dies nicht immer so bleiben. Das ewige Streben nach Macht wird die anderen Königreiche wachhalten und den nächsten Krieg vorbereiten lassen. Die neuen Kolonien werden versuchen, sich vom Königshaus zu lösen, um selbstständig zu werden. Genießen wir also die kurzen Jahre des Friedens..."

(S. Senecon, Historiker)

15. Schlußwort

Trotz aller Sorgfalt kann es vorkommen, daß eine der Programm-Disketten zu "Conquestador" nicht einwandfrei funktioniert. Dies kann mehrere Ursachen haben. Es gibt unzählige Möglichkeiten, Original-Disketten zu beschädigen. Falls bei Ihrem Spiel Probleme auftreten sollten, so raten wir zu folgender Vorgehensweise:

I. Probieren Sie das Spiel auf einem anderen Computer, bei einem Freund oder Bekannten, aus. Sollte hier kein Fehler auftreten, ist Ihre eigene Hardware entweder defekt oder nicht kompatibel.

II. Überprüfen Sie Ihre eigene Hardware und entfernen Sie alle eventuell angeschlossenen Erweiterungsgeräte oder Module. Einfaches Abschalten genügt in den meisten Fällen nicht.

III. Sollte Ihr Diskettenlaufwerk Probleme beim Einlesen von Daten haben, so fertigen Sie zuerst mit Hilfe eines guten Kopierprogramms eine Sicherheitskopie an. In manchen Fällen führt dies zum erwünschten Erfolg. Die Originaldisketten sind nicht kopiergeschützt!

IV. Bei jedem Problem können Sie uns auch unter der Telefonnummer 02301 (12647) erreichen.

V. Falls die oben beschriebenen Maßnahmen erfolglos geblieben sind, so füllen Sie bitte die beigefügte Registrierkarte - sofern Sie dies nicht schon getan haben - so weit wie möglich aus und senden Sie diese Karte zusammen mit den Original-Spieldisketten an unsere Adresse zurück. In Ihrem Anschreiben sollten Sie Ihre Adresse gut lesbar aufführen und die aufgetretenen Fehler kurz beschreiben.

Wir werden defekte Disketten so schnell wie möglich kostenlos ersetzen. Die Verpackung und die Anleitung bitte nicht mitschicken: Dies erhöht nur Ihre und unsere Portokosten. Außerdem erhalten Sie Ihre Disketten schneller zurück, wenn Sie die Verpackung behalten.

VI. Falls Sie Fragen zum eigentlichen Spiel an uns richten möchten, so können Sie uns von Montag bis Freitag in der Zeit von 13.00 Uhr bis 17.00 Uhr telefonisch erreichen. Wir freuen uns auf Ihren Anruf.

Bei schriftlichen Anfragen legen Sie bitte ausreichend Rückporto bei. Ihre Fragen sollten Sie am besten so formulieren, daß sie mit einfachen JA/NEIN Entscheidungen zu beantworten sind. Dies erleichtert unsere Arbeit, und Sie können die Antworten dann in wenigen Tagen in Ihren Händen halten.

Ihre German Design Group

Your Feedback:

Diesem Spiel ist eine Feedback-Karte beigefügt. Bitte füllen Sie diese Karte aus und schicken Sie sie an unsere Adresse zurück. Dadurch sind wir in der Lage, gewisse Kundenwünsche und Interessen in unseren Produkten zu verwirklichen. Die "GERMAN DESIGN GROUP" verlost jeden Monat unter den Einsendungen ein Gratisspiel aus dem aktuellen Katalog!

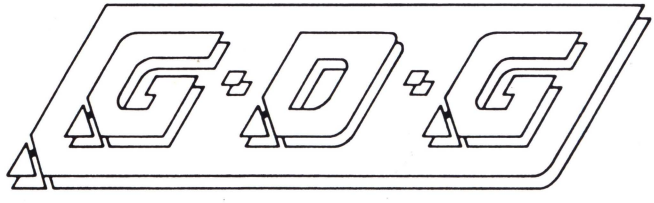
Wie die Feedback-Karte ausgefüllt wird:

Bitte beantworten Sie die unten aufgeführten Fragen so weit wie möglich auf der beigefügten Karte. Jede Frage ist mit einer Nummer versehen, die ebenfalls auf der Feedback-Karte aufgeführt wird. In der Regel werden Bewertungen mit Hilfe einer Zahlenskala von 1 (mager) bis 5 (super) oder mit einer 0 (keine Meinung) durchgeführt. Bei Ja/Nein-Entscheidungen bedeutet eine 1 = Ja und eine 2 = Nein. Abweichende Kennziffern werden in den Fragen extra aufgeführt.

1. Ihre Kundennummer
2. Bestellnummer des Spieles
3. Ihr Geburtsdatum
4. Kaufdatum des Spieles
5. Geschlecht (1=männlich; 2=weiblich)
6. Titelbild (Karton)
7. Regeln
8. Spielidee
9. Spielfeld
10. Grafik (Bildschirm)
11. Spielablauf
12. Spielprinzip
13. Spielbarkeit
14. Gesamteindruck
15. Seit wann spielen Sie Strategie-Spiele?
    (0=bis 1 Jahr, 1=1-2 Jahre, 2=3-5 Jahre, 3=6-10 Jahre,
    4=11-20 Jahre, 5=mehr als 20 Jahre)
16. Wodurch sind Sie auf uns aufmerksam geworden?
    (0=Werbung, 1=Freunde, 2=Kaufhaus, 3=Fachgeschäft,
    4=Versandhandel, 5=keins von alledem)
17. Wo haben Sie dieses Spiel erstanden?
    (0=Geschenk, 1=Kaufhaus, 2=Fachgeschäft,
    3=Versandhandel, 4=GDG-Versand, 5=keins von alledem)
18. Ist dieses Spiel besser als andere zum selben Thema?
19. Besser als andere Spiele?
20. Ihre allgemeine, persönliche Meinung über Strategie- und
    Fantasy-Spiele in kurzen Stichpunkten:
    (z.B.: Spiele von anderen Herstellern und
    Ihre Meinung darüber! Ihr Lieblingsspiel etc...)

Qualität

ist unser Programm!



GERMAN DESIGN GROUP

German Design Group
Buchholzstraße 17
D-4755 Holzwickede
West-Germany

Telefon: (02301) 12647
Werktags von 10.00 Uhr bis 17.00 Uhr